NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

02/03 Ausgabe 69 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

# N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

## POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

GETESTET: Das GBA-Debüt

## GAMECUBE DAS BESTE ZUBEHÖR

VERGLEICHSTEST: Controller, Kabel und mehr!

ENDLICH AUF GAMECUBE & GAME BOY ADVANCE: LEGEND OF

## ZELDA

AUF ZEHN SEITEN GETESTET: The Wind Waker für GameCube und The Four Swords für GBA – alles, was man wissen muss!

DER XBOX-HIT AUCH FÜR GAMECUBE!

### SPLINTER CELL

Die Sensation: Ubi Soft bringt den Xbox-Millionen-Seller auf den GameCube!

DER PATE VON GTA III KEHRT ZURÜCK!

### DRIVER 3

Brandheiße Infos und Bilder zum dritten Teil der legendären Action-Rennspiel-Reihe

4 194373 903306 02

# EDITORIAL

## Links Comeback auf dem GameCube
# THE LEGEND OF ZELDA
## Was taugt die Fortsetzung?

### CELDA STATT ZELDA?

Selten zuvor hat der Wechsel eines Grafikstils bei einem Spiel für derart viel Aufregung gesorgt. Während unter den ersten GameCube-Tech-Demos (die lediglich produziert wurden, um die grafische Power der Konsole zu demonstrieren) ein brillant gerendertes *Zelda* im „Erwachsenen"-Look für uneingeschränkte Begeisterung sorgte, riefen die auf der E3 2001 präsentierten Demo-Sequenzen des tatsächlich in der Entwicklung befindlichen *Zelda*-Spiels eine Welle der Entrüstung hervor, die zahlreiche Internet-Petitionen nach sich zog. Designer-Legende Shigeru Miyamoto machte jedoch stets deutlich, dass man erst einmal den Titel selbst anspielen sollte, bevor man ein Urteil abgibt. Und tatsächlich: Hat man das fertige Spiel erst einmal ausführlich über mehrere Tage getestet, dann wird klar, warum *The Legend of Zelda* für den GameCube ein erfrischendes, im Vergleich zu den N64-Vorgängern inhaltlich abwechslungsreicheres Meisterwerk ist. Hätte das Game den typischen Renderlook, wie man ihn in *Metal Gear Solid 2*, *Splinter Cell* oder *Devil May Cry* findet, dann würde viel von der genialen Atmosphäre verloren gehen. Und wenn wir ehrlich sind: Es würde auch gar nicht zu *Zelda* passen. Dazu muss man sich nur einmal die Urahnen der Serie auf dem NES ansehen. Wer mehr über *Zelda* wissen will, darf sich über unseren 8-Seiten-Megatest in dieser Ausgabe freuen.

### WAS BRINGT 2003?

Keine Sorge: Das Hitpulver für den GameCube ist noch lange nicht verschossen, im kommenden Jahr geht es erst so richtig los: Neben *The Legend of Zelda*, das in den USA Ende März erscheint und hierzulande für das 2. Quartal angekündigt wurde, dürfen wir uns unter anderem auf *Metroid Prime*, *F-Zero*, *1080° White Storm*, *Wario World*, *Resident Evil Zero*, *Resident Evil 4*, *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*, *Starfox Armada* (das Action-Game) und vielleicht auch auf *Final Fantasy Crystal Chronicles* freuen. Ob *Mario Kart* oder *Donkey Kong* ein Comeback feiern, werden wir spätestens auf der E3 (14. bis 16. Mai) sehen. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden. Viel Spaß bei der Lektüre!

**Euer Hans Ippisch**
REDAKTIONSDIREKTOR

**GERUHSAME TAGE? Die Zeit vor und nach Weihnachten war für das N-ZONE-Team alles andere als geruhsam – Anfang Januar musste nämlich die vorliegende N-ZONE bei der Druckerei abgegeben werden.**

**Hintere Reihe, von links nach rechts:**
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)
Kerstin Springer (Redaktion)

**Vordere Reihe, von links nach rechts:**
Fabian Hübner (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)

**Nicht auf dem Bild:**
Christian Harnoth (Layout)

# INHALT 02/2003

## NEWS


8 Allgemeine News
58 Import-News


## REPORTAGE


12 Das beste GameCube-Zubehör


## RUBRIKEN


38 Charts
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
78 Kleinanzeigen
74 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
32 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis


## SPIELEREGISTER


ATV: Quad Power Racing ....57
Blood Omen 2 ....46
BMX XXX ....44
Castlevania: Harmony of Dissonance ....83
Castleween ....11
Comix Zone ....55
Conflict Desert Storm ....10
Contra Advance: The Alien Wars EX ....29
Dave Mirra Freestyle BMX 3 ....57
Def Jam Vendetta ....9
Defender ....56
Die Hard Vendetta ....81
Disney Sports Fußball ....52
Disney Sports Fußball (GBA) ....57
Doom II (GBA) ....54
Driver 3 ....16
Earthworm Jim ....83
Haven: Call of the King ....28
Hunter: The Reckoning ....24
Justice League: Injustice for all ....56
Knockout Kings 2003 ....48
Legends of Wrestling 2 ....57
Monopoly Party ....52
NBA 2K3 ....26
NBA Live 2003 ....50
NBA Street 2 ....9
NFL 2K3 ....10
NHL 2K3 ....11
Nintendo Puzzle Collection ....59
Onimusha Tactics ....59
Pokémon Ruby/Sapphire ....70
Power Rangers Wild Force ....83
Red Faction II ....22
Resident Evil Zero ....8
Rocky ....82
Shaman King: Soul Fighter ....59
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken ....82
Star Wars Bounty Hunter ....40
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ....81
Summoner: A Goddess Reborn ....20
The Legend of Zelda: The four Swords ....68
The Legend of Zelda: The Wind Waker ....60
Tiger Woods PGA Tour 2003 ....81
Tom Clancy's Splinter Cell ....18
World Racing ....9

VORSCHAU 16

## DRIVER 3

**Wir haben uns vor Ort erste brandneue Bilder und Informationen zu *Driver 3* von Infogrames geholt. Euch erwarten spannende Aufträge, die ihr per pedes oder im Auto erledigen müsst. Detaillierte Fahrzeugmodelle und realistische Stadtszenerien schaffen eine coole Atmosphäre.**

VORSCHAU 18

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

**Bislang war die Nachricht, dass Sam Fisher bald auch auf dem GameCube spioniert, mindestens genauso geheim wie seine Aufträge. Nun können wir euch erstmals offizielles Material präsentieren. Lest selbst, warum das Spiel ein Superhit werden könnte.**

TEST

## 60 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

**Wir präsentieren euch den ausführlichen Import-Test der japanischen Version, die dank des Einsatzes unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod noch rechtzeitig ins Haus flatterte. Bei unserem Riesentest gehen wir neben der umstrittenen Grafik natürlich auch auf die Unterschiede zu den N64-Versionen ein.**

## 68 THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS

**Diesmal gibt's die volle Ladung Link! Aus Japan erreichte uns nämlich auch das *Zelda*-Doppelpack für den GBA, das neben dem bekannten *The Legend of Zelda: A link to the past* auch das neue Mehrspielerabenteuer *The four Swords* enthält, bei dem bis zu vier Spieler auf Entdeckungsreise gehen.**

## 40 STAR WARS BOUNTY HUNTER

**Bei *Star Wars Bounty Hunter* schlüpft ihr in die Rolle von Jango Fett, um für ein Kopfgeld die größten Schurken des Universums dingfest zu machen. Dabei wartet der Titel mit einer packenden Story auf.**

### VORSCHAU

#### GAMECUBE


16 **Driver 3**
Es kommt auch für den GameCube!
28 **Haven: Call of the King**
Ein Held mit vielen Talenten
24 **Hunter: The Reckoning**
Für Freunde harter Action
26 **NBA 2K3**
Sega-Sports bittet zum Tipp-Off
22 **Red Faction II**
Mission to Mars
20 **Summoner: A Goddess Reborn**
Rollenspiel mit Hitpotenzial
18 **Tom Clancy's Splinter Cell**
Besser als die Xbox-Version?


#### GAME BOY ADVANCE


29 **Contra Advance: The Alien Wars EX**
Ein knallharter Klassiker neu aufgelegt


### TEST

#### GAMECUBE


46 Blood Omen 2
44 BMX XXX
52 Disney Sports Fußball
48 Knockout Kings 2003
52 Monopoly Party
50 NBA Live 2003
40 Star Wars Bounty Hunter
60 The Legend of Zelda: The Wind Waker


#### GAME BOY ADVANCE


57 ATV: Quad Power Racing
55 Comix Zone
57 Dave Mirra Freestyle BMX 3
56 Defender
57 Disney Sports Fußball
54 Doom II
56 Justice League: Injustice for all
57 Legends of Wrestling 2
70 Pokémon Ruby/Sapphire
68 The Legend of Zelda: The four Swords


### KOMPLETTLÖSUNG


84 Tony Hawk's Pro Skater 4


### CHEATS & CODES

#### GAMECUBE


80 Die Hard Vendetta
82 Rocky
82 Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken
81 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
81 Tiger Woods PGA Tour 2003


#### GAME BOY ADVANCE


83 Castlevania: Harmony of Dissonance
83 Earthworm Jim
83 Power Rangers Wild Force

# NEWS



## TOPS

**1. DIE LEGENDE LEBT!**
*The Legend of Zelda* erfüllt alle Erwartungen!
**2. DRIVER 3**
Erste exklusive Bilder und alle Infos!
**3. NEUER GAMECUBE & GBA**
Nintendo tüftelt bereits an neuer Hardware.
**4. ULTIMATIVER ÜBERBLICK**
Das beste GameCube-Zubehör im Überblick
**5. SPLINTER CELL**
Sam Fisher schleicht auch auf dem GameCube.

## FLOPS

**1. LAUE LEGENDEN**
*Legends of Wrestling 2* ist ein spielerischer Offenbarungseid.
**2. MASCHINENSCHADEN**
Kein Testmuster von *Micro Machines Explosion* verfügbar.
**3. NICHT SEXY**
Technisch hat *BMX XXX* nur wenig Sexappeal.
**4. PAL-WARTEREI**
PAL-Umsetzungen der Nintendo-Titel brauchen zu lange.
**5. WENIG WERBUNG**
Nintendo hat anscheinend das Weihnachtsgeschäft verpennt.

**SPRACHBARRIERE** Die deutschen Texte müssen noch integriert werden.

**KOPFLOS** Alle Schockmomente werden zu genießen sein.

# Resident Evil Zero

**ACTION-ADVENTURE** **Erster Einblick in die PAL-Version!**

Capcom Europe hat uns Einblick in die PAL-Vorabversion von *Resident Evil Zero* gewährt. Die gute Nachricht: Europäische GameCube-Besitzer kommen in den vollen Grusel-Genuss des Survival-Horrors. Ihr dürft sogar wahlweise im 60-Hz-Modus auf Zombiejagd gehen. In Sachen Schockmomente und Splattereffekte wird die PAL-Version den NTSC-Versionen ebenfalls in nichts nachstehen: Der rote Lebenssaft fließt in Strömen und auch sonst ist *Resident Evil Zero* nichts für schwache Mägen oder Nerven. In der uns vorliegenden Version waren lediglich die Texte noch nicht eingedeutscht, es wird aber wie schon bei *Resident Evil* deutsche Texte (bei englischer Sprachausgabe) geben. Ebenfalls unverändert bleibt die Anzahl der Game-Discs, die PAL-Version wurde auch auf zwei Silberlinge gepresst. Der Preis des Gruselschockers steht dagegen bislang noch nicht fest. **(jq)**

**Hersteller:** Capcom
**Internet:** www.capcom-europe.com
**Termin:** 7. März

**TEAMGEIST** Teamwork ist bei Resident Evil Zero ein absolutes Muss.




**LOB** Auch europäische Spieler zocken im 60-Hz-Modus.

# Def Jam Vendetta

**BEAT 'EM UP** Rap-Stars hauen sich auf die Birne!

TOLLE STIMMUNG Während sich die Jungs vermöbeln, heizt der DJ ein.

KRASSER TYP Cool sein ist auch in der Kampfarena das A und O.

Mit *Def Jam Vendetta* werden die bösen Buben des Rap-Business ihrem Ruf perfekt gerecht. Unter den 45 Prügelknaben, die sich im Ring nach Strich und Faden vermöbeln, befinden sich nämlich zwölf Def-Jam-Künstler wie Redman, DMX, Ludacris, NORE Keith Murray oder Funkmaster Flex. Jeder der harten Jungs hat dabei eigene Manöver und Beleidigungen für seinen Gegner auf Lager. Spezial-Moves dürfen dabei natürlich auch nicht fehlen. In drei Spielmodi (Kampf, Story und Überleben) und verschiedenen Match-Arten (Einzel-, Tag Team, Handicap-Match) könnt ihr ermitteln, wer der schlagkräftigste Rapper ist. Im Storymodus trifft der Charakter jedoch nicht nur auf Feinde, sondern auch auf Freunde. Höhepunkt ist der Endkampf gegen den mächtigen D-Mob. Bei solch einer illustren Riege an Rap-Stars sind passende Beats natürlich garantiert. **(jq)**

**Hersteller:** Electronic Arts
**Internet:** www.electronicarts.de
**Termin:** Mitte April

# NBA Street 2

**AMERICAN SPORTS** Die krassen Streetballer kehren zurück.

Der Vorgänger ist in Deutschland leider nicht offiziell erschienen, die US-Import-Version konnte immerhin eine Wertung von 82 % abstauben. In den Genuss von *NBA Street 2* gelangen Ende März endlich auch deutsche GameCube-Besitzer. Neben 150 aktuellen NBA-Größen geben sich auch echte Legenden wie Wilt Chamberlain, Magic Johnson, Dr. J oder Moses Malone die Ehre. Dabei erkennt man die NBA-Rentner nicht nur an den Originaltrikots, sondern auch an ihren charakteristischen Bewegungen. Mit neuen Dribblings und Passmöglichkeiten soll der Spaßfaktor im Vergleich zum Vorgänger noch erhöht werden. Außerdem gibt es einen neuen Gamebreaker sowie die Option, herkömmliche Gamebreaker für einen späteren Zeitpunkt aufzuheben. Hat man einen eigenen Spieler gebastelt, kann man durch Siege neue Bewegungen verdienen oder freischalten. Mehr als 500 neue Animationen, ein Vierspielermodus sowie frei wählbare Kameraeinstellungen machen das Streetball-Spektakel komplett. **(jq)**

**Hersteller:** Electronic Arts
**Internet:** www.electronicarts.de
**Termin:** Ende März

AIR YETI Man darf sich wieder auf abgefahrene Bonuscharaktere freuen.

SILBERPFEIL Auch mit historischen Oldtimern geht es auf die Piste.

# World Racing

**RENNSPIEL** Einmal um die ganze Welt!

Ihr könnt euch von eurem schmalen Taschengeld keine Luxuskarosse mit dem berühmten Stern auf der Kühlerhaube leisten? Kein Problem, auch ohne das nötige Kleingeld oder den Führerschein habt ihr bald die Möglichkeit, mit Mercedes-Karossen der A-Klasse, C-Klasse, CL, G-Klasse oder S-Klasse durch die verschiedensten Landschaften zu heizen. Insgesamt stehen in *World Racing* über 120 Fahrzeugmodelle zur Verfügung. Die missionsbasierte Rennsimulation führt euch nach Japan, Mexiko, in die Alpen oder ins heiße Australien. Dabei bieten die Strecken nicht nur viel Abwechslung wie Schiffe oder Flugzeuge, auch Höhenunterschiede bis zu 400 Metern müssen überwunden werden. Während man auf der Spielstufe Arcade viele Fahrhilfen bekommt, muss man in der Einstellung Simulation sein ganzes Können beweisen. Die Vehikel unterscheiden sich nicht nur durch individuell gestaltete Cockpits, auch das Fahrverhalten ist bei jedem Wagen unterschiedlich. **(jq)**

**Hersteller:** TDK Mediactive
**Internet:** www.tdk-mediactive.com
**Termin:** 2003

# NEWS

## INFO KURZ & KNAPP

**DER UNBEKANNTE PLANET:** Die Entwicklerschmiede Warthog hat erste spärliche Infos zu dem Ego-Shooter *X10* bekannt gegeben. In der Rolle eines Soldaten hat man die Aufgabe, den düsteren Planeten X10 zu erforschen. Natürlich warten zahlreiche Gefahren wie feindliche Militäreinheiten sowie bedrohliche Kreaturen der Wildnis auf den Einzelkämpfer. Dieser wehrt sich mit allem, was die Umgebung auf dem unwirtlichen Planeten zu bieten hat.

**FINAL FANTASY:** Nintendo hat einen offiziellen Erscheinungstermin für Europa bekannt gegeben. Demnach soll *Final Fantasy Crystal Chronicles* Ende des dritten Quartals erscheinen. Insgesamt kann man aus vier verschiedenen Rassen auswählen, wobei auch Kleidung und Geschlecht bestimmt werden können. Verbindet man den GameCube mit dem Game Boy Advance, wird auf dem GBA-Display eine Karte angezeigt.

**MODEM KOMMT:** Nach neuesten Informationen aus sicherer Quelle sollen Modem und Breitbandadapter für den GameCube in Europa bereits im ersten Quartal erscheinen. Zeitnah zu der Veröffentlichung wird auch die europäische Version von *Phantasy Star Online: Episode I & II* in den Verkaufsregalen stehen.

## NFL 2K3

**AMERICAN SPORTS** Konkurrenz für Madden NFL 2003?

UNMÖGLICH? Trotz der Bewachung fängt Owens den Pass.

NO WAY! Gegen die starke Passverteidigung hat dieser Pass keine Chance.

Mit *Madden NFL 2003* hat Electronic Arts die Latte in Sachen American Football sehr hoch gelegt. Der erste Ausflug der Sega-Footballspieler auf den GameCube muss sich an diesem Maßstab messen lassen. Ein eingängiger, komplett überarbeiteter Franchise-Modus erlaubt es, ein NFL-Team als General Manager zu leiten und dabei unter anderem vielversprechende Rookies zu draften oder neue Spielzüge auszuprobieren. Die ebenfalls verbesserte KI sorgt dafür, dass die CPU intelligent auf eure Angriffsformation reagiert und dass die gegnerische Red Zone zu einer nahezu uneinnehmbaren Festung wird. Das kurzfristige Ändern von Spielzügen (Audible) wurde vereinfacht, so dass überraschende Attacken leichter von der Hand gehen. Detaillierte Stadien und Spielermodelle sollen zusammen mit einer ESPN-würdigen Präsentation dafür sorgen, dass Footballfans voll auf ihre Kosten kommen. **(jq)**

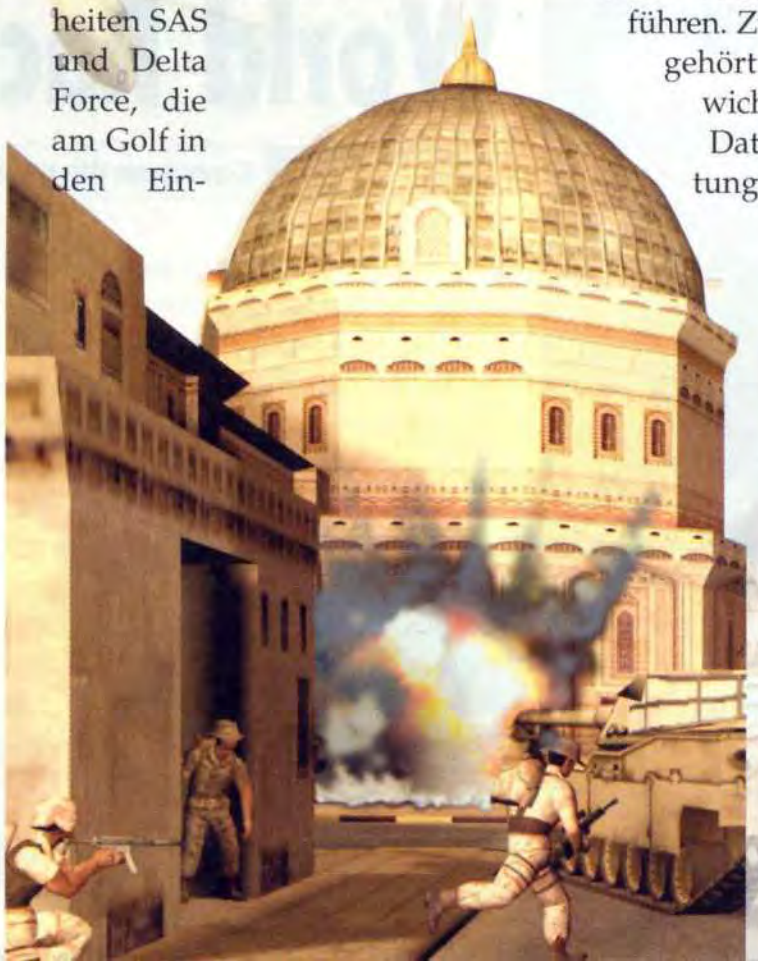
**Hersteller:** Infogrames
**Internet:** www.segasports.com
**Termin:** 4. April

## Conflict Desert Storm

**ACTION** Operation Wüstensturm auf dem GameCube.

Wenn *Conflict Desert Storm* Ende März erscheint, könnte es gut sein, dass die Kriegshandlungen gegen Saddam Hussein im Irak schon Vergangenheit sind. Pikant: Das Spiel handelt von den Kommando-Einheiten SAS und Delta Force, die am Golf in den Einsatz geschickt werden. Als Anführer der beiden Teams ist es eure Aufgabe, die richtigen Spezialisten (Sprengstoffexperte oder Scharfschütze) auszuwählen und das Team sicher im Kampf in der Wüste oder zwischen Häuserfassaden zu führen. Zu den Aufträgen gehört der Diebstahl wichtiger feindlicher Daten oder die Rettung unschuldiger Geiseln. Je nach Missionsziel zieht ihr allein in den Kampf oder nehmt den Feind mit der gesamten Mannschaft ins Visier. Habt ihr alle Männer unversehrt ins Lager zurückgebracht, gibt's Medaillen, einen neuen Militärrang und Punkte, mit denen die Fähigkeiten der Kameraden verbessert werden. **(jq)**

**Hersteller:** BigBen Interactive
**Internet:** www.bigbeninteractive.de
**Termin:** Ende März



KABOOM! Sprengen gehört zum Handwerk.

NACHTEINSATZ Angriff ist noch immer die beste Verteidigung.

# Castleween

**JUMP & RUN** | **Liebenswerte Mischung aus Halloween und Castlevania.**

ROLLING STONE Passt der Teufel hier nicht auf, wird er platt gemacht.

HUT AB! Mit ihrem schmucken Hut bekämpft Alicia Monster.

Mit *Castleween* werden besonders jüngere Spieler in eine putzige Welt voller Zauberer, Hexen und Kobolde entführt. Dabei hat man vor Antritt des Gruselspaßes die Wahl zwischen der Hexe Alicia und dem Teufel Greg. Das ungleiche Team versucht, Freunde vor ihrem Schicksal als Statue zu bewahren. Während die kälteresistente Alicia Dinge in Eis verwandeln kann, ist Greg teuflisch stark und kann durch Feuer laufen. Die richtige Wahl der Kleidung und der Werkzeuge ist bei der Suche nach den verlorenen Freunden ebenfalls hilfreich. In elf Levels erforschen die beiden Fabelwesen spukende Häuser oder unheimliche Friedhöfe. Dort lauern Vampire, Skelette und andere Monster auf das Pärchen. Neben Sprungeinlagen muss bei Puzzleeinlagen auch der Grips angestrengt werden, um alle verschollenen Freunde ausfindig zu machen. **(jq)**

**Hersteller:** Wanadoo
**Internet:** www.kalisto.com
**Termin:** 1. Quartal

HILFREICH Freundliche Monster klären euch über eure Fähigkeiten auf.

Alicia kann die blauen auslösen. Sie aktivieren die Magie der Kalte.

# NHL 2K3

**AMERICAN SPORTS** | **Eine unterhaltsame Eiszeit bricht an.**

Mit *NHL 2K3* wird die Sega-Sports-Serie auf dem GameCube komplettiert. Den Hockeyfans wird ebenfalls ein neuer Franchise-Modus spendiert, bei dem man die Geschicke seines Lieblingsteams lenken kann. Jeder der hünenhaften NHL-Kufencracks ist in über 50 verschiedenen Kategorien bewertet und gleicht seinem realen Vorbild somit nicht nur grafisch. Als ausgefuchster Trainer könnt ihr euren Teams neue Spielzüge vermitteln, munter mit den Reihen experimentieren und so eine schlagkräftige Truppe aufs Eis schicken. Dort könnt ihr dann je nach taktischer Ausrichtung entweder defensiv an der eigenen blauen Linie stehen und kontern oder die gegnerische Abwehr mit schnellem Passspiel zerlegen. Mit einer Vorstellung der Spieler, packenden Replays und einer Zusammenfassung der Höhepunkte wird echte TV-Atmosphäre geboten. **(jq)**

**Hersteller:** Infogrames
**Internet:** www.segasports.com
**Termin:** 7. März

SUPERPARADE Der Goalie behält gegen den heranstürmenden Schrank die Nerven.




JUBEL Die Bankspieler flippen aus.




SKATING Die Spieler gleichen ihren realen Vorbildern auch in der Spielweise.

# Das beste Game

Mittlerweile gibt es jede Menge Zubehör für den GameCube. In unserem **Hardware-Special** könnt ihr die besten Produkte ausfindig machen.

## Controller

**Gerade der GameCube verfügt über ein stattliches Aufgebot an Mehrspieler-Games. Und wer gerne zu mehreren zockt, braucht weitere Controller. Im Folgenden stellen wir euch die besten Controller näher vor. Aber auch ein Blick in unsere Marktübersicht lohnt sich.**

### 1. PLATZ
**GameCube Controller**

Hersteller: ..... Nintendo
Preis: ..... Ca. € 40,-

**Pro:** Liegt hervorragend in der Hand, ausgezeichnete Verarbeitung, toller Analogstick und guter Widerstand der Knöpfe

**Kontra:** Keine Extras, zu kleines Digi-Kreuz, zu teuer

Design: ..... Sehr gut
Verarbeitung: ..... Sehr gut
Handhabung: ..... Super
**Gesamtwertung: ..... Super**

**Fazit:** Das Original von Nintendo ist die unumstrittene Controller-Referenz, liegt unschlagbar gut in der Hand und überzeugt durch eine exzellente Verarbeitung. Leider konnten die Design-Schwächen des Controllers von Drittherstellern bisher noch nicht ausreichend korrigiert werden. Das Digi-Kreuz ist zu klein und der Z-Knopf schwer zu erreichen. Trotzdem top!

### 2. PLATZ
**Soft Touch Pad**

Hersteller: ..... BigBen
Preis: ..... Ca. € 15,-

**Pro:** Liegt gut in der Hand, toller Analogstick, niedriger Preis

**Kontra:** Durchschnittliche Verarbeitung

Design: ..... Sehr gut
Verarbeitung: ..... Ok
Handhabung: ..... Sehr gut
**Gesamtwertung: ..... Sehr gut**

**Fazit:** Das Soft Touch Pad von BigBen kommt bereits sehr nah an den Original-Controller heran. Es liegt gut in der Hand und insbesondere die etwas größere Oberfläche sowie der gute Widerstand des Analogsticks können begeistern. Das Beste ist aber der unschlagbar günstige Preis von 15 Euro. Nur der Druckwiderstand der Knöpfe könnte besser sein.

### 3. PLATZ
**Analog Controller**

Hersteller: ..... BigBen
Preis: ..... Ca. € 20,-

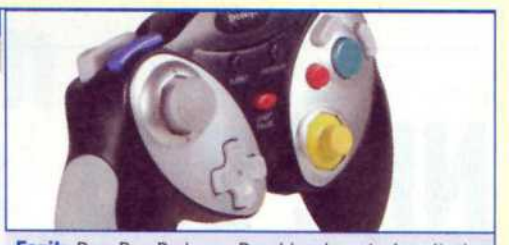
**Pro:** Dauerfeuer, Zeitlupe, guter Analogstick, liegt gut in der Hand

**Kontra:** Anschlusskabel zu kurz, Knöpfe nicht optimal verarbeitet, schwammiges Digi-Kreuz

Design: ..... Sehr gut
Verarbeitung: ..... Sehr gut
Handhabung: ..... Sehr gut
**Gesamtwertung: ..... Sehr gut**

**Fazit:** In N-ZONE 09/02 konnte der Analog-Controller von BigBen als erster Controller eines Drittherstellers einen Hitstempel absahnen. Und das nicht ohne Grund, denn er liegt sehr gut in der Hand, der Analogstick ist exzellent und darüber hinaus bietet der Controller Dauerfeuer und eine Zeitlupen-Funktion. Das Digi-Kreuz ist allerdings Murks und die Knöpfe sind nicht gut verarbeitet.

### 4. PLATZ
**Pro Pad**



Hersteller: ..... Brooklyn
Preis: ..... Ca. € 25,-

**Pro:** Dauerfeuer und Makros, großes Digi-Kreuz, guter Analogstick

**Kontra:** Gewöhnungsbedürftiges Design

Design: ..... Gut
Verarbeitung: ..... Sehr gut
Handhabung: ..... Sehr gut
**Gesamtwertung: ..... Sehr gut**

**Fazit:** Das Pro Pad von Brooklyn konnte bereits in unserem letzten Hardware-Special gut abschneiden. Damals belegte der Controller den zweiten Platz. Für ihn sprechen die sehr gute Ergonomie, der gute Analogstick sowie das große Digi-Kreuz. Darüber hinaus bietet der Controller nützliche Extras: Man kann Makros aufzeichnen und Dauerfeuer einstellen.

# Cube-Zubehör

### 5. PLATZ
**CubiCON Pad**

Hersteller: .....Mad Catz
Preis: .....Ca. € 25,-

**Pro:** Für große Hände entwickelt, großes Digi-Kreuz

**Kontra:** Erreicht nicht ganz die Qualität des Original-Controllers

Design: .....Super
Verarbeitung: .....Gut
Handhabung: .....Gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Das CubiCON Pad von Mad Catz ist etwas für große Hände. Die ausladenden Griffe wurden mit einem geriffelten Gummi überzogen, so dass der Controller sehr gut in der Hand liegt. Sehr gut gefallen hat uns das große Digital-Kreuz. An die präzise Steuerung sowie die exzellente Verarbeitung des Original-Controllers kommt das CubiCON aber nicht heran.

### 6. PLATZ
**Cube Controller (mit Cover-Schalen)**

Hersteller: .....4Gamers
Preis: .....Ca. € 25,-

**Pro:** Austauschbare Farbleisten, Dauerfeuer, guter Analogstick

**Kontra:** Gewöhnungsbedürftiges Design, zu kleines Digi-Kreuz

Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Der 4Gamers-Controller besitzt austauschbare Cover-Schalen, so dass ihr ihn mit eurer persönlichen Lieblingsfarbe veredeln könnt. Abgesehen von diesem Schnickschnack ist der Cube Controller ein sehr gutes Gerät mit einem feinen Analogstick und einstellbarem Dauerfeuer.

**MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):**

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| GameCube Controller | Nintendo | Ca. € 40,- | Super |
| Soft Touch Pad | BigBen | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| Analog Controller | BigBen | Ca. € 20,- | Sehr gut |
| Pro Pad | Brooklyn | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| CubiCON Pad | Mad Catz | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Cube Controller (mit Cover-Schalen) | 4Gamers | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| CubePad Advance | Speedlink | Ca. € 40,- | Sehr gut |
| Firestorm Powershock Controller | Thrustmaster | Ca. € 23,- | Sehr gut |
| GC Pro Pad | Logic 3 | Ca. € 20,- | Gut |
| GameCube Controller | Saitek | Ca. € 30,- | Gut |
| Cyclone | Hama | Ca. € 26,- | Gut |
| Superpad (2. Auflage) | Interact | Ca. € 30,- | Gut |
| MicroCON Pad | Mad Catz | Ca. € 25,- | Gut |
| GTV90 | Saitek | Ca. € 15,- | Gut |
| Analog Gamepad | Thrustmaster | Ca. € 20,- | Ok |
| Control Pad | Gamester | Ca. € 20,- | Ok |
| Cubix Controller | Hama | Ca. € 30,- | Ok |
| Patriot Controller | Blaze | Ca. € 25,- | Schwach |
| Advanced Joypad | Flame | Ca. € 25,- | Schwach |

## Funk-Controller

**Die Funk-Controller stellen eine willkommene Neuerung dar. So kann man auch ohne Kabelsalat schon mal bequem vom Bett oder Sofa aus zocken. Im nächsten Jahr wird übrigens auch Brooklyn einen Funk-Controller ins Sortiment aufnehmen.**

### 1. PLATZ
**Wavebird**

Hersteller:.....Nintendo
Preis: .....Ca. € 50,-

**Pro:** Lange Lebensdauer (100 Stunden) der Batterien, gleiches Design wie beim Original-Controller

**Kontra:** Keine Rumble-Funktion

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung:.....Sehr gut
Handhabung:.....Super
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Der Wavebird-Controller von Nintendo ist schon sehr ausgereift und bietet eine lange Batterie-Lebenszeit von über 100 Stunden. Für ihn spricht auch das geniale Design des Original-GameCube-Controllers. Somit liegt der Wavebird ausgezeichnet in den Händen. Negativ fällt allerdings die nicht vorhandene Rumble-Funktion auf.

### 2. PLATZ
**FunkY**

Hersteller: .....BigBen
Preis: .....Ca. € 50,-

**Pro:** Rumble-Funktion, liegt gut in der Hand

**Kontra:** Hoher Batterieverbrauch im Rumble-Modus, umständliche Einstellung der Funkfrequenzen

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung:.....Sehr gut
Handhabung: .....Gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Der FunkY von BigBen bietet auf Wunsch einen Rumble-Modus. Leider drückt die Rüttel-Funktion die Lebenszeit der Batterien auf unter 20 Stunden, was absolut inakzeptabel ist. Spielt man ohne Rumble-Funktion, erhöht sich die Batterie-Lebensdauer auf über 60 Stunden.

**MARKTÜBERSICHT FUNK-CONTROLLE (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):**

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| Wavebird | Nintendo | Ca. € 50,- | Sehr gut |
| FunkY | BigBen | Ca. € 50,- | Sehr gut |

# Lenkräder

**Einmal fahren wie Schumi! Dieser Traum dürfte für viele zwar nur ein Traum bleiben, allerdings kann man sich ja zumindest mit der Konsole wie ein fünfmaliger Weltmeister fühlen. Damit GameCube-Spieler wenigstens auch das Gefühl haben, ein Auto zu fahren, kommen Lenkräder gerade recht.**

## 1. PLATZ

**Booster 9000**

Hersteller: .....Brooklyn
Preis: .....Ca. € 70,-

**Pro:** Gute Verarbeitung, guter Lenkwiederstand

**Kontra:** Verwirrende Beschriftung, kein seperater C-Stick

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Das Booster 9000 ist sehr gut verarbeitet, bietet einen ordentlichen Lenkwiderstand und lässt sich an PS2 und GC anschließen. Das Lenkrad reagiert präzise auf Lenkbewegungen und die Tipptronic-Gangschaltung lässt echtes Rennfahrer-Feeling aufkommen.

## 2. PLATZ

**Booster 5000**

Hersteller: .....Brooklyn
Preis: .....Ca. € 60,-

**Pro:** Guter Ansprechpunkt der Lenkung, fester Sitz dank guter Montage

**Kontra:** sieht recht billig aus

Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Gut
Handhabung: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Der Vorgänger unseres Testsiegers konnte im letzten Hardware-Special noch den ersten Platz einnehmen. Der Nachfolger ist aber besser verarbeitet und steuert sich noch einen Tick feiner. Allerdings bietet das Booster Wheel 5000 wenigstens noch separate C-Knöpfe.

## 3. PLATZ

**Challenge 2 Racing Wheel**

Hersteller: .....Thrustmaster
Preis: .....Ca. € 35,-

**Pro:** Guter Ansprechpunkt der Lenkung, klein und handlich

**Kontra:** Keine Pedale, schlechter Sitz der Knöpfe

Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Ok
Handhabung: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Der Mini unter den Lenkrädern konnte uns durch einen guten Ansprechpunkt der Lenkung sowie die präzise Umsetzung der Steuerbefehle voll überzeugen. Allerdings ist die Verarbeitung nur durchschnittlich und leider besitzt das Lenkrad auch keine Pedale.

## MARKTÜBERSICHT LENKRÄDER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| Booster 9000 | Brooklyn | Ca. € 70,- | Sehr gut |
| Booster 5000 | Brooklyn | Ca. € 60,- | Sehr gut |
| Challenge 2 Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Sehr Gut |
| GTZ 500 | Saitek | Ca. € 35,- | Gut |
| Topdrive Pro | Logic 3 | Ca. € 50,- | Gut |
| Cube Racing Wheel | Speed Link | Ca. € 80,- | Gut |
| Topdrive | Logic 3 | Ca. € 45,- | Gut |
| Pro Racer | Gamester | Ca. € 40,- | Ok |

# Memory Cards

**Früher war die Auswahl der Memory Cards Vertrauenssache und im Zweifel griff man lieber auf Original-Zubehör zurück. Doch die aktuelle Generation beweist enorme Zuverlässigkeit. Unten stellen wir euch zwei Karten vor, die uns im Redaktions-Alltag treue Dienste geleistet haben und die besonders aus dem Memory-Karten-Dschungel ragen.**

## 1. PLATZ

**Memory Card 64 MB**

Hersteller: .....BigBen
Preis: .....Ca. € 25,-
Speicherblöcke: .....1.019
Speichergeschwindigkeit: .....Sehr schnell
NTSC-kompatibel: .....Ja

**Fazit:** Vergessen das Desaster mit der Mega Memory 16X, bei der bestimmte Produktionsreihen überhitzten und Speicherstände verloren gingen. BigBens neue Memory Card ist riesig, verdammt schnell, günstig und vor allem zuverlässig.

## 2. PLATZ

**Memory Card 64 MB**

Hersteller: .....NBG/Piranha
Preis: .....Ca. € 30,-
Speicherblöcke: .....1.019
Speichergeschwindigkeit: .....Schnell
NTSC-kompatibel: .....Ja

**Fazit:** Die Piranha-Memory-Card kommt nahe an den Testsieger heran, ist aber nicht so schnell wie der BigBen-Konkurrent und zudem fünf Euro teurer. Macht aber nix – denn mit dieser Karte können auch die größten Speicher-Fresser kommen.

## MARKTÜBERSICHT MEMORY-CARDS

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Anzahl Blöcke | Preis |
|---|---|---|---|
| **Memory Cards mit 59 Blöcken (nach Preis sortiert):** | | | |
| Memory Card 4 MB | BigBen | 59 Blöcke | Ca. € 6,- |
| 4 MB Memory Card | Logic 3 | 59 Blöcke | Ca. € 9,- |
| 4 Mbit Memory Card | Interact | 59 Blöcke | Ca. € 13,- |
| 4 MB Memory Card | Speedlink | 59 Blöcke | Ca. € 13,- |
| Memory Card 4 MB | Saitek | 59 Blöcke | Ca. € 15,- |
| MemoryCube 59 | Mad Catz | 59 Blöcke | Ca. € 16,- |
| Memory Card 4 MB | Gamester | 59 Blöcke | Ca. € 17,- |
| Memory Card 4 MB | Brooklyn | 59 Blöcke | Ca. € 18,- |
| Memory Card 4 MB | Thrustmaster | 59 Blöcke | Ca. € 18,- |
| 4 MB Memory Card | Flame | 59 Blöcke | Ca. € 20,- |
| Memory Card 59 | Nintendo | 59 Blöcke | Ca. € 20,- |
| **Memory Cards mit 123 Blöcken (nach Preis sortiert):** | | | |
| Memory Card 8 MB | BigBen | 123 Blöcke | Ca. € 11,- |
| 8 MB Memory Card | Logic 3 | 123 Blöcke | Ca. € 13,- |
| Memory Card 8MB | NBG/Mad Catz | 123 Blöcke | Ca. € 17,- |
| Memory Card 8MB | Saitek | 123 Blöcke | Ca. € 20,- |
| 8 MB Memory Card | Speedlink | 123 Blöcke | Ca. € 20,- |
| Memory Card 8 MB | Thrustmaster | 123 Blöcke | Ca. € 25,- |
| 8 MB Memory Card | Flame | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |
| Memory Card 8 MB | Gamester | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 8 Mbit Memory Card | Interact | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 8 MB Memory Card (clear Purple) | Speedlink | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |
| **Memory Cards mit 251 Blöcken (nach Preis sortiert):** | | | |
| 16 MB Memory Card | Logic 3 | 251 Blöcke | Ca. € 15,- |
| Memory Card 16 MB | BigBen | 251 Blöcke | Ca. € 16,- |
| Mmory Card 16 MB | NBG/Mad Catz | 251 Blöcke | Ca. € 20,- |
| Memory Card 16 MB | Thrustmaster | 251 Blöcke | Ca. € 20,- |
| Memory Card 251 | Nintendo | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 16 MB Memory Card | Speedlink | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| Memory Card 16 MB | Hama | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 16 Mbit Memory Card | Interact | 251 Blöcke | Ca. € 40,- |
| **Memory Cards mit 1.019 Blöcken (nach Preis sortiert):** | | | |
| Memory Card 64 MB | BigBen | 1.019 Blöcke | Ca. € 25,- |
| Memory Card 64 MB | NBG/Piranha | 1.019 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 64 MB Memory Card | Logic 3 | 1.019 Blöcke | Ca. € 30,- |
| Memory Card 64 MB | NBG/Mad Catz | 1.019 Blöcke | Ca. € 35,- |

# RGB-Kabel

**Um das beste Bild aus eurem GameCube zu bekommen, solltet ihr euch für ein RGB-Kabel entscheiden. Das dem GameCube beigelegte Cinch-Kabel kann den Spielspaß bei einigen Spielen, wie beispielsweise *Eternal Darkness* oder *Resident Evil*, extrem dämpfen, da die dunklen Stellen in einem schwammigen Brei verschwinden und man Details leicht übersieht. Vorher solltet ihr euch aber durch einen Blick in die Anleitung eures Fernsehers oder bei eurem Fachhändler erkundigen, ob euer Fernseher überhaupt RGB-tauglich ist.**

## 1. PLATZ

**Wolfsoft RGB-Kabel**

Hersteller: .....Wolfsoft
Preis: .....Ca. € 86,-
Seperate Tonausgänge: .....Ja
Verarbeitung: .....Sehr gut
Bildschärfe: .....Super
Farbtiefe: .....Super
**Gesamtwertung: .....Super**

**Fazit:** Unser Testsieger greift auf den analogen und digitalen Videoausgang des GameCube zurück und zaubert ein absolut brillantes Bild auf euren Fernseher. Zudem ist es auch für NTSC-GameCubes geeignet. Leider ist es viel zu teuer.

## 2. PLATZ

**RGB-Kabel mit Booster**

Hersteller: .....Wolfsoft
Preis: .....Ca. € 35,-
Seperate Tonausgänge: .....Ja
Verarbeitung: .....Sehr gut
Bildschärfe: .....Gut
Farbtiefe: .....Super
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Wolfsoft versteht was von Kabeln, denn auch der zweite Platz geht an den Versandhändler. Die Farben sind spitze und die Verarbeitung sehr gut. Die Bildschärfe könnte allerdings besser sein. Mittlerweile gibt es aber auch günstigere Alternativen.

## 3. PLATZ

**Brooklyn RGB-Kabel**

Hersteller: .....Brooklyn
Preis: .....Ca. € 10,-
Seperate Tonausgänge: .....Ja
Verarbeitung: .....Ok
Bildschärfe: .....Gut
Farbtiefe: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

**Fazit:** Das Brooklyn-RGB-Kabel kann durch seine Qualität vollauf überzeugen und stellt das drittbeste RGB-Kabel für den GameCube dar – und das zu einem Preis von 10 Euro. Leider macht sich der Preis aber auch in der schlechten Verarbeitung bemerkbar.

## MARKTÜBERSICHT RGB-KABEL (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| RGB-Kabel | Wolfsoft | Ca. € 86,- | Super |
| RGB-Kabel mit Booster | Wolfsoft | Ca. € 35,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Brooklyn | Ca. € 10,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Saitek | Ca. € 12,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Nintendo | Ca. € 30,- | Gut |
| RGB-Kabel | BigBen | Ca. € 8,- | Gut |

# Flatscreens

**Ihr spielt gerne unterwegs, wollt euch aber keinen Game Boy Advance zulegen? Für diesen Zweck gibt es Flatscreens, welche ihr einfach auf den GameCube montiert. Leider konnten uns die vier bisher vorgestellten Test-Kandidaten nicht begeistern. Lest selbst, warum.**

### LCD GAMES SCREEN

Hersteller: .....BigBen
Preis: .....Ca. € 130,-

**Pro:** Weitere AV-Geräte anschließbar, unterstützt 60-Hertz-Modus, Adapter für Zigaretten-Anzünder im Auto im Lieferumfang enthalten

**Kontra:** Unterstützt kein NTSC, sichtbarer Nachzieheffekt, Display spiegelt

Bildqualität: .....Ok
Tonqualität: .....Ok
**Gesamtwertung: .....Ok**

### TFT SCREEN

Hersteller: .....Logic 3
Preis: .....Ca. € 150,-

**Pro:** Kopfhörerausgang

**Kontra:** Schlechte Bildqualität, zu teuer, keine weiteren Geräte anschließbar

Bildqualität: .....Schwach
Tonqualität: .....Ok
**Gesamtwertung: ..Schwach**

**Fazit** Flatscreens: Schön, dass es für den GameCube portable Bildschirme gibt, die man einfach nur auf die Konsole stecken muss. Leider ist die Bildqualität sämtlicher Geräte schlecht. Am besten schlägt sich noch der LCD-Screen von BigBen, an den man über die im Lieferumfang enthaltene Kabelpeitsche auch weitere AV-Geräte anschließen kann. Ebenfalls in der Verpackung enthalten ist ein Adapter, mit dem man den Strom auch vom Zigaretten-Anzünder des Autos abzwacken kann. Außerdem kann man die Spiele wenigstens im 60-Hertz-Modus zocken. 130 Euro sind für das Gebotene aber immer noch deutlich zu viel. 20 Euro teurer ist der Flatscreen von Logic 3, der eine schlechtere Bildqualität als der von BigBen aufweist und bei dem keine Extras (weitere Geräte anschließbar, Adapter für Zigaretten-Anzünder) im Lieferumfang enthalten sind. Von den anderen beiden Flatscreens von Brooklyn und Thrustmaster brauchen wir gar nicht erst zu reden. Wer sich dennoch einen Flatscreen zulegen möchte, sollte diesen vor dem Kauf unbedingt erst einmal in Aktion sehen.

**MARKTÜBERSICHT FLATSCREENS (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):**

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| LCD Games Screen | BigBen | Ca. € 130,- | Ok |
| TFT Screen | Logic 3 | ca. € 150,- | Schwach |
| TFT 5000 Flatscreen | Brooklyn | Ca. € 180,- | Schwach |
| Integral 3 LCD Monitor | Thrustmaster | Ca. € 150,- | Schlecht |

# Soundsysteme

**Wer kein Dolby Surround braucht, aber zu einem günstigen Preis einen besseren Sound als den aus dem Fernseher möchte, der sollte mal einen Blick auf folgende Soundsysteme werfen. Erwartet in den kommenden Ausgaben weitere Soundsysteme-Tests.**

### 1. PLATZ
**Soundstation 3**

Hersteller: .....Logic 3
Preis: .....Ca. € 80,-

**Pro:** Sehr guter Klang, klein und handlich

**Kontra:** Nicht immer pegelfest

Design: .....Sehr gut
Klang: .....Sehr gut
Preis-Leistung: .....Sehr gut
**Gesamtwertung: .....Sehr gut**

### 2. PLATZ
**Creative Inspire 2. 1 Console 2400**

Hersteller: .....Creative Labs
Preis: .....Ca. € 50,-

**Pro:** Guter Klang, klasse Design

**Kontra:** Nicht pegelfest

Design: .....Sehr gut
Klang: .....Gut
Preis-Leistung: .....Gut
**Gesamtwertung: .....Gut**

**Fazit:** Soundsysteme: Die beiden Soundsysteme richten sich insbesondere an Konsolen-Besitzer, können aber auch problemlos an einem PC betrieben werden. Zwei Satelliten-Boxen werden im Bass von einem kleinen, aber kräftigen Subwoofer unterstützt. Der Klang beider Systeme ist gut bis sehr gut, aber nicht pegelfest: Insbesondere bei hohen Lautstärken wird er hörbar verzerrt. Allerdings reicht die Lautstärke problemlos aus, um sich einen Streit mit den Nachbarn einzuhandeln. Für einen Preis von 50 beziehungsweise 80 Euro bieten die beiden Systeme ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

**MARKTÜBERSICHT SOUNDSYSTEME (ALPHABETISCH SORTIERT):**

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| Creative Inspire 2.1 Console 2400 | Creative Labs | Ca. € 50,- | Gut |
| Soundstation 3 (300 Watt) | Logic 3 | Ca. € 80,- | Sehr gut |
| Soundstation 2 (200 Watt) | Logic 3 | Ca. € 50,- | Sehr gut |

# Kuriositäten

**Neben dem normalen Zubehör haben sich mittlerweile auch ein paar seltenere Peripherie-Produkte für den GameCube angesammelt. Von witzig bis praktisch ist alles dabei. Lest selbst!**

### AIR FLO

Hersteller: .....Real M
Preis: .....Ca. € 25,-
Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Ok
Handhabung: .....Gut
**Gesamtwertung: .....Gut**

**Fazit:** Ein Controller mit eingebautem Lüfter sorgt dafür, dass ihr nie mehr mit schwitzendem Daumen vom Analogstick abrutscht. Leider ist der Lüfter zu laut. Ansonsten ist er als Zweitcontroller geeignet.

### ARCADE STICK

Hersteller: .....Logic 3
Preis: .....Ca. € 30,-
Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Ok
**Gesamtwertung: .....Ok**

**Fazit:** Der erste Arcade-Stick für den GameCube ist eine Enttäuschung. Durch die ungünstige Anordnung der Knöpfe kommt selten Spielfreude auf. Für Fans ist er dennoch ein Schnäppchen.

### FLIGHT STICK

Hersteller: .....Thrustmaster
Preis: .....Ca. € 40,-
Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Gut
**Gesamtwertung: .....Gut**

**Fazit:** Der Flight Stick ist für Flugspiele eine echt tolle Sache. Er besitzt alle Extras, die man für solche Spiele braucht. Leider ist die Verarbeitung etwas wackelig und die Steuerung zu sensibel. Das größte Problem ist aber: Es gibt noch nicht genügend Spiele!

### RACE STAR

Hersteller: .....Ziegler GmbH
Preis: .....Ca. € 1.600,-
Design: .....Aerodynamisch
Verarbeitung: .....Stark
Handhabung: .....Passt
Protzfaktor: .....Hoch
**Gesamtwertung: .....Geil**

**Fazit:** Der Race Star ist ein typisches Protzprodukt, völlig überteuert, aber für all diejenigen, die sich wie Michael Schumacher fühlen wollen, genau richtig. Über das Lenkrad braucht ihr euch keine Gedanken zu machen, das Thrustmaster Challenge-2-Racing-Wheel ist direkt beim Kauf dabei. Nicht im Lieferumfang enthalten sind allerdings Ventilatoren, die den Fahrtwind simulieren. Bestellen könnt ihr das ausgefallene Zubehör nur im Internet.

**MARKTÜBERSICHT KURIOSITÄTEN (ALPHABETISCH SORTIERT)**

| Artikelbezeichnung | Hersteller | Preis | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|
| Air Flo | Real M | Ca. € 25,- | Gut |
| Arcade-Stick | Logic 3 | Ca. € 30,- | Ok |
| Flight Stick | Thrustmaster | Ca. € 40,- | Gut |
| Race Star | Ziegler GmbH | Ca. € 1.600,- | Gut |

**INFO INTERNET-ADRESSEN**

# Hersteller-Kontakte

**Ihr wollt weitere Infos zu den Produkten oder sie möglicherweise gleich bestellen? Dann schaut einfach in unsere Liste mit den Internet-Adressen der Hersteller. Viele Händler bieten einen Online-Shop an, bei dem ihr Produkte direkt ordern könnt.**

BigBen .....www.bigbeninteractive.de
Brooklyn .....www.vidis.com
Creative Labs .....www.europe.creative.com
Hama .....www.hama.de
Interact .....www.interact-europe.de
Logic 3 .....www.spectravideo.com
Mad Catz .....www.madcatz.de
NBG .....www.nbg-online.de
Nintendo .....www.nintendo.de
Piranha .....www.nbg-online.de
Saitek .....www.saitek.de
Speedlink .....www.interact-europe.de
Thrustmaster ....www.thrustmaster.de
Wolfsoft .....www.wolfsoft.de
Ziegler GmbH .....www.race-star.com

**VERSPRECHEN** Im fertigen Spiel könnt ihr das Auto verlassen und Gebäude betreten.

**FRAGLICH** Ob die GameCube-Grafik an die der Xbox-Version heranreichen wird?

# Driver 3

## Konkurrenz für GTA: Vice City und True Crime: Streets of L.A.? Wir liefern euch **exklusive Informationen** zu Driver 3!

Die Entwickler-Schmiede Reflections hat mit *Driver 3* ambitionierte Pläne. Man möchte einen echten *GTA*-Konkurrenten schaffen und somit in hohe Wertungsregionen vordringen. Ob das gelingen wird? Die ersten beiden *Driver*-Titel waren zwar sehr erfolgreich, doch der zweite Teil fiel technisch nur sehr mäßig aus. *Driver 3* soll nun als erster Teil der Serie nicht nur auf PlayStation und PC erscheinen, sondern auch auf Xbox und Nintendos GameCube. Wir machten einen Abstecher nach England und können euch nun die ersten Informationen zu dem Action-Titel präsentieren.

### DAS GAMEPLAY

Mit *Driver 3* möchte Reflections *Grand Theft Auto: Vice City* von der PlayStation 2 mächtig Konkurrenz machen. Auf dem GameCube hat *Driver 3* aber lediglich mit *True Crime: Streets of L.A.* von Activision zu kämpfen, welches ein ähnliches Gameplay aufweist und ebenfalls noch 2003 erscheinen soll. Ähnlich wie bei *Grand Theft Auto: Vice City* und *True Crime: Streets of L.A.* cruist ihr bei *Driver 3* durch eine schmucke Metropole und müsst diverse Aufträge ausführen. In zahlreichen Zwischensequenzen, für die sogar extra ein Scriptwriter beschäftigt wird, soll eine spannungsgeladene Geschichte erzählt werden. Das Gameplay soll relativ

linear ausfallen und einem festen Missions-Ablauf folgen. Man darf davon ausgehen, dass man bei *Driver 3* – wie in den Vorgängern – in Newcastle, Miami, Istanbul und Nizza auf Erkundungstour gehen darf. Genau wie bei *Grand Theft Auto: Vice City* oder *True Crime: Streets of L.A.* könnt ihr auch bei *Driver 3* aus eurem Auto aussteigen und in Gebäude hineingehen. Während ihr das Haus betretet, wird das Spiel praktischerweise automatisch gespeichert. Dieser Übergang soll ohne nennenswerte Ladezeiten stattfinden. Des Weiteren möchte Reflections einen hohen Grad an Interaktivität ermöglichen. Die Entwickler planen, dass man herumstehende Möbel, wie Tische, Stühle oder Schränke, als Waffen missbrauchen und komplett zerlegen kann. Wer den letzten Reflections-Titel *Stuntman* von der PS2 kennt, dürfte darüber erfreut sein, dass man den Schwierigkeitsgrad diesmal etwas freundlicher gestalten will.

## HOHER ANSPRUCH

Die Entwickler haben sich mit *Driver 3* viel vorgenommen. Detaillierte Autos, beeindruckende Licht-und-Schatten-Effekte sowie eine realistische Physik-Engine sollen *Driver* von Konkurrenzprodukten abheben. Das Ziel lautet, eine möglichst realistische und lebendige Stadt zu schaffen. Zivilverkehr soll durch die Straßen fließen und Fußgänger sollen die Bürgersteige bevölkern. Die Passanten sollen zudem ein Eigenleben besitzen und sich auf der Straße unterhalten, sich streiten oder auch in eine Verfolgungsjagd mit der Polizei verstrickt werden. In den ersten gezeigten Demos von Miami und Nizza war davon jedoch noch nichts zu sehen. Besonders stolz sind die Entwickler aber bereits auf die Technik des „Self-Shadowing". Durch „Self-Shadowing" werfen die Objekte im Spiel nicht nur einen Schatten auf die Umgebung, sondern auch auf sich selbst. Am Beispiel ei- ner geöffneten Autotür konnte man erkennen, dass die Tür nicht nur einen Schatten auf den Asphalt, sondern auch auf den Rest des Fahrzeugs warf. Dadurch wirkt das Spiel deutlich realistischer. Ob der Titel allerdings tatsächlich das Zeug zum Hit hat, werden wir wohl erst Ende des Jahres wissen.

FABIAN SLUGA

**VORSCHAU**
**DRIVER 3**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | Nicht bekannt |
| Sprache: | Nicht bekannt |

Internet: **www.infogrames.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Infogrames** | **4. Quartal 2003** |

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Driver 3 hätte auf dem GC **kaum Konkurrenz**. Halten die Entwickler ihre Versprechen, erwartet uns ein Hit."

**MÄSSIG** Die Grafik wirkt auf den Screenshots besser als in den gezeigten Demos.

**FRÜHE VERSION** Die gezeigten Szenen ließen Interaktivität vermissen.

**NO GAMECUBE** Die Bilder stammen noch von der Xbox-Version.

**INFO DIE AUTOS**

# Fahren ohne Lizenz

**Die Autos in Driver 3 ähneln realen Autos, kommen aber ohne Lizenz aus.**

**BMW 507** Ein schicker Sportwagen und ein Vorfahre des Z3.

**LAMBORGHINI COUNTACH** Gegen den Flitzer hat die Polizei keine Chance.

**CITROËN CX** Der alte Citroën besaß eine hydraulische Federung.

Da man sich das Geld für teure Lizenzen sparen möchte, wird es in *Driver* keine in der Realität existierenden Autos geben. In Absprache mit ihren Anwälten möchten sich die Entwickler durchaus an echten Autos orientieren und einen hohen Wiedererkennungswert schaffen. So kann es passieren, dass die Entwickler kurz vor der Veröffentlichung den Titel noch mal überarbeiten müssen, ähnlich wie Rockstar bei *GTA: Vice City*. Man ist allerdings bereit, das Risiko einzugehen.

# Tom Clancy's Splinter Cell

## Geht mit Sam Fisher auf **geheime Mission**. Der Agenten-Thriller kommt auch für den GameCube!

Sam Fisher hat es doch tatsächlich geschafft, Solid Snake den Titel „Bester Stealth-Agent" abzuluchsen. Die Rede ist von *Tom Clancy's Splinter Cell*. Auf der Xbox lief Sam Fisher zu absoluter Höchstform auf und erledigte geheime Aufträge der Regierung. Fisher ist Elite-Agent einer Organisation, die sich selbst „Third Echelon" nennt, welche zu der National Security Agency (NSA) gehört. Diese erhält vom CIA eine beunruhigende Nachricht, in der die Organisation den unterbrochenen Kontakt zu zwei Agenten in Tiflis beklagt. Sam reist zu den Zielkoordinaten und muss herausfinden, was die Ursache für die gestörte Kommunikation ist. Der Protagonist ist dabei völlig auf sich alleine gestellt und kann auf keinerlei Hilfe hoffen. Um diesen Nachteil auszugleichen, ist er mit der modernsten Ausrüstung ausgestattet. Diese erlaubt es ihm zum Beispiel, sogar in absoluter Dunkelheit mithilfe eines Nachtsichtgerätes alles im Auge zu behalten. Auch ist eine Menge Grips nötig, um das Schutz- und Wachpersonal zu umgehen bzw. auszuschalten. Dazu gesellen sich auch noch Überwachungskameras, die jede unvorsichtige Torheit mit einem schnellen Ende der Mission bestrafen.

INFO **AUS ALT MACH NEU**

## Die wichtigsten Neuerungen

**Alleine die Ankündigung einer Umsetzung von *Splinter Cell* war schon erfreulich genug. Die Entwickler haben zudem noch einige Neuerungen bzw. Ergänzungen bekannt gegeben. Hier findet ihr sie im kurzen Überblick.**

Nicht nur die neue Introsequenz soll dafür sorgen, dass sich die GameCube-Umsetzung von der Xbox-Version abhebt. Es soll auch ein völlig neuer Level beigefügt werden: Powerplant. Zum jetzigen Zeitpunkt ist noch nichts Näheres darüber bekannt, aber der Name des Levels sagt schon einiges aus und lässt auf einiges schließen. Außerdem werden noch 30 Minuten zusätzliche Zwischensequenzen eingebaut. Ist die Qualität nur annähernd so gut wie in dem Einleitungsfilm, erwarten uns spannungsgeladene und qualitativ erstklassige Kurzfilme. Neben den visuellen Zusätzen werden auch spielerisch einige Veränderungen umgesetzt: Das Spiel wird insgesamt fairer ausfallen. Es wird dem Gegner nicht mehr so leicht möglich sein, Sam zu entdecken, d. h., er kann mehr von sich im Licht zeigen, ohne gleich enttarnt zu werden. Das Gegneraufkommen soll in dieser Version auch etwas besser ausbalanciert werden.

**STAUBIG Dank der famosen Lichtdarstellung kann man sogar feinen Staub in der Luft erkennen.**

**ÜBERREDUNGSKÜNSTLER Habt ihr einen Wachposten erst einmal in eure Gewalt gebracht, könnt ihr ihn problemlos ausschalten**

**TRAINING Körperliche Fitness wird bei einem Top-Agenten natürlich vorausgesetzt.**

diese Weise kann er Gegner mithilfe des Überraschungseffektes überlisten. Das Abenteuer konnte schon auf der Xbox Bestnoten einheimsen und wird hoffentlich auch auf dem GameCube – nicht zuletzt wegen der zusätzlichen Features (siehe Extrakästen) – in den Stealth-Himmel aufsteigen.

UDO CRNJAK

## SCHLEICHEN LEICHT GEMACHT

Der oftmals bessere Weg ist und bleibt das ungesehene Vorbeischleichen. Dazu muss man jede dunkle Ecke ausnutzen, die man finden kann. Um die oftmals unwirtlichen Gegenden zu überwinden, bedient sich Fisher verschiedener Fähigkeiten. Dazu gehören nicht nur Klettern, Springen, Ducken oder das Abseilen an Häuserfronten, sondern auch sein besonderer Splitjump. Mit diesem ist er nämlich in der Lage, sich in einem schmalen Gang im Spagat an den Wänden abzustützen. Auf

**VORSCHAU**

**TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 15 Missionen |
| Sprache: | Nicht bekannt |
| Internet: | www.splintercell.de |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 2003 |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Eine **hoffnungsvolle Bereicherung** für alle Hobby-Agenten, die eine Menge Potenzial bietet."

**TUNNELBLICK Es geht zwar tief runter, aber es hilft ja nichts: Sam muss hier absteigen.**

**INFO FILMREIF**

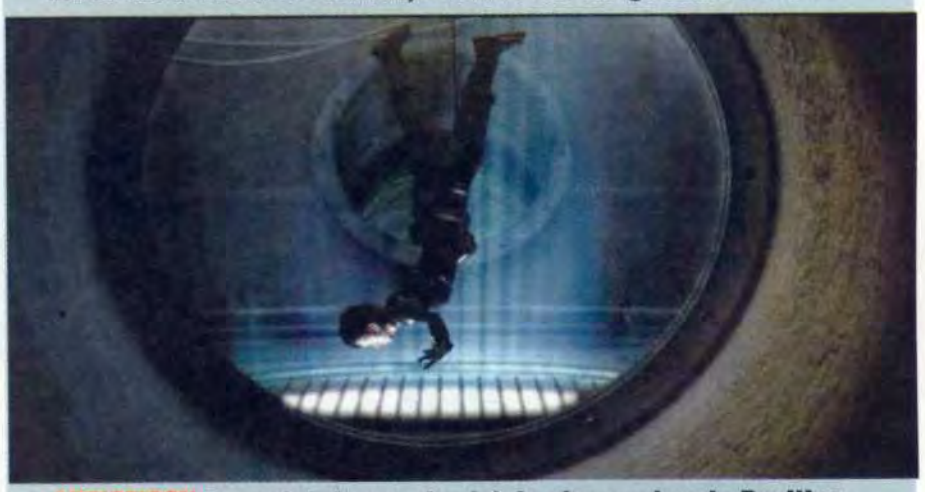
# Einleitung auf höchstem Niveau

**Für die GameCube- und PS2-Fassung des Stealth-Knallers haben die Entwickler einen draufgelegt.**

Eine neue Introsequenz ist ja schön und gut, werden vielleicht manche sagen, aber auch nichts Besonderes. Wenn man allerdings den Aufwand betrachtet, den die Entwickler betreiben, kann man schon sehr gespannt auf das sein, was uns da erwartet. Für diese Aufgabe wurde der französische Filmemacher Florent Emilio Siri verpflichtet, der bereits durch seinen Film *Nid de guêpes* (www.niddeguepes.com) beeindrucken konnte.

**WINTERLICH Diese unwirtliche Gegend ist der Beginn des Intros und der geheimen Infiltration zweier Top-Secret-Agenten.**

**DRAHTSEILAKT Nach Betreten der Basis zeigen die Agenten durch akrobatisches Können, weshalb sie ausgewählt wurden.**



**ARTISTISCH Danach bringen sie sich in eine geeignete Position, um eine Versammlung zu belauschen und Informationen zu**

**FOTOREALISTISCH Anhand dieser Aufnahmen kann man sehen, welche bestechende Qualität die Einleitungssequenz besitzt.**

AUF IHN MIT GEBRÜLL Die Kämpfe finden durchweg in Echtzeit statt.

KÖNIGLICH Maia ist nicht nur die Herrscherin über ein Königreich, sondern hat auch eine Prophezeiung zu erfüllen.

Rollenspieler dürfen gespannt sein! **Volitions Prophezeiung** erfüllt sich bald auch auf dem GameCube!

# Summoner: A Goddess Reborn

GESCHICHTLICH Die Zwischensequenzen sind in Spielegrafik gehalten.

ROLLENTAUSCH Ihr habt die Möglichkeit, jederzeit eine beliebige Figur aus eurer Truppe zu steuern.

Während die PS2-Spieler bereits zweimal in den Genuss des Rollenspiels gekommen sind, haben Nintendo-Jünger nun zum ersten Mal die Gelegenheit, sich in THQs Fantasy-Universum zu behaupten. Als Vorlage für die Umsetzung diente *Summoner 2*. Unterschiede bestehen dabei nicht nur in der Namensgebung, sondern auch in der Wahl des Entwicklerstudios. So hat es sich Cranky Pants Games zur Aufgabe gemacht, das Spiel auf den GameCube zu konvertieren. Damit nicht genug, haben die Programmierer auch noch angekündigt, das Spiel umfassend zu überarbeiten. Die aufwendigen Umgebungen sollen an Texturenauflösung und Farbenpracht merklich zunehmen. Außerdem werden die Charaktermodelle in grafischer Hinsicht verbessert und sollen nicht nur besser aussehen als auf dem PlayStation-2-Pendant, sondern auch in Bewegung eine prächtigere Figur machen. Spielerisch soll jedoch alles beim Alten bleiben.

## EINE MYSTISCHE GESCHICHTE

Die Geschehnisse spielen in der Fortsetzung 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils (siehe Extrakasten). Schauplatz des Ganzen ist dabei das Königreich Halassar, das von der Herrscherin Maia regiert wird. Maia muss als Reinkarnation der Göttin Laharah die Prophezeiung erfüllen und die Welt retten. Neben dem Volk von Halassar existieren auch noch andere Parteien: die menschenähnlichen Sudani, die Khosani, das dunkelhäutige Feuervolk der Odoni und die fischähnlichen Munari. Natürlich gibt es in diesen Reihen einige Versuche, die Erfüllung der Prophezeiung zu verhindern. So bietet die Story genügend Raum für Wendungen und Überraschungen. Damit sich trotz

**FANTASY-VIELFALT Typischerweise bekommt ihr es im Laufe des Abenteuers mit verschiedenen Gegnern zu tun.**

**ÜBERLEGEN Nach einiger Zeit gesellen sich einige Charaktere zu euch.**

aller Hindernisse die Prophezeiung erfüllen kann, übernimmt Maia selbst die Hauptrolle in diesem Abenteuer.

## GETEILTES LEID IST HALBES LEID

Nach einiger Zeit gesellen sich insgesamt sieben Gefährten zu ihr hinzu: die Munai-Attentäterin Sangaril, der Urath-Anhänger Krobelus, der Seelenfresser Morbazan, der belesene Taurgis, der undurchsichtige Prinz Nero, die Cyborg-Lady Iara und Yago, der schon im Erstlingswerk eine tragende Rolle hatte. Jede dieser Figuren hat spezielle Fähigkeiten aus den Bereichen Magie, Meucheln oder Waffenfertigkeit. Maia selbst kann auch auf eine besondere Gabe zurückgreifen. Beschwört sie einen Runenstein, ist sie in der Lage, sich in ein furchteinflößendes Geschöpf zu verwandeln. Die Kämpfe werden in Echtzeit inszeniert und es steht euch offen, euch entweder aktiv oder passiv am Kampfgeschehen zu beteiligen. Das gesamte Kampf- und Fertigkeitensystem, kombiniert mit der stimmungsvollen Grafik und der mystischen Story, hat schon dafür gesorgt, dass der Titel auf der PS2 beste Wertungen einheimsen konnte. Bleibt abzuwarten, ob die Entwickler einen guten Job leisten und die GameCube-Besitzer auch mit einer Rollenspiel-Perle beliefern. Die ersten Bilder können mit dem Playstation 2-Original locker mithalten. Die ersten Spieleindrücke sind auf jeden Fall schon sehr vielversprechend.

UDO CRNJAK

**VORSCHAU**

**SUMMONER: A GODDESS REBORN**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 40+ Stunden |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **THQ** | **Mitte April** |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Hält die Umsetzung, was sie bis jetzt schon verspricht, erwartet uns ein **erstklassiges Rollenspiel**."

**FEUERWERK Verwandelt sich Maia in einen Dämon, glüht der Bildschirm förmlich.**

**INFO DER VORGÄNGER**

# Summoner

**Bereits vor eineinhalb Jahren wurde die mystische Geschichte ins Leben gerufen und konnte schon viele Spieler begeistern.**

Damals war Joseph der Mittelpunkt der Geschichte. Durch die Beschwörung eines Dämons, der sein Dorf vor Räubern retten sollte, war dieses zerstört worden und Joseph hatte sich geschworen, diese Macht nie wieder zu gebrauchen. Doch als ihn ein böser Herrscher um jeden Preis entführen wollte, um sich seine Macht anzueignen, holte Joseph die Vergangenheit wieder ein. In Kämpfen waren für alle Aktionen – Magie, Heilung, Kettenangriffe und Fernkämpfe – Fähigkeitspunkte nötig, die frei auf die Charaktere verteilt werden konnten. Eine der Besonderheiten war Josephs Fähigkeit, verschiedene Dämonen zu beschwören. Das Spiel konnte schon damals durch sehr gute Leistungen in den Punkten Sound, Grafik und Leveldesign überzeugen und hob sich dadurch deutlich vom Durchschnitt ab.

**SUNNYBOY Nach der Beschwörung richten diese Kreaturen ziemlich viel Schaden bei jeder Art von Gegner an.**

**WANDERGRUPPE Damit Joseph nicht alleine dasteht, wird er von mehreren hilfsbereiten Charakteren unterstützt.**

**VORSICHT** Wenn ihr mit zwei Knarren gleichzeitig rumballert, sollte euch lieber keiner in die Quere kommen.

# Red Faction II

**GameCube-Besitzer erwartet ein futuristisches Mars-Abenteuer mit actiongeladenem Gameplay.**

Ein erstklassiger 3D-First-Person-Shooter wartet darauf, in der Welt der Würfelspieler Einzug zu halten. In der Rolle von Alias, einem Sprengstoffspezialisten, wird es eure Aufgabe sein, auf dem Planeten Mars Recht und Ordnung wiederherzustellen. Als ehemaliger Soldat hat Alias nicht nur eine sehr gute Kampfausbildung genossen, sondern verfügt darüber hinaus auch über eine implantierte Nanotechnologie, durch die seine Fähigkeiten extrem gesteigert werden.

## MACHTGIERIGER PSYCHO

Sopot, ein herrschsüchtiger, kapitalistischer Diktator, unterdrückt sein Volk ohne Rücksicht auf Verluste. Selbst mit einer angrenzenden Republik zettelt er einen erbarmungslosen Krieg an, um sein Territorium weiter zu vergrößern. Natürlich ist er auch darauf aus, sich das Monopol dieser Nanotechnologie unter den Nagel zu reißen. Er beschließt, all diejenigen, die damit ausgestattet sind, kurzerhand auszulöschen. In der Rolle von Alias betrifft das natürlich auch eure Wenigkeit und schon findet ihr euch inmitten einer spannenden Verschwörung wieder. In *Red Faction II* nehmt ihr erneut den Kampf gegen die kapitalistische Herrschaft auf und versucht, dem grausamen Blutvergießen ein Ende zu bereiten.

## ERFRISCHENDE INNOVATION

Ihr werdet in den Genuss der Geo-Mod-Engine kommen, die bereits beim ersten Teil bei unzähligen PS2-Anhängern für Furore sorgte. Diese Engine wird euch eine Veränderung der

**HIMMEL In diesem Spiel sollte man seine Augen überall haben. (links) GUT BESTÜCKT Mit einem Nachtsichtgerät fährt man in einigen Levels besser. (rechts)**

Levels in Echtzeit ermöglichen. Das bedeutet, ihr werdet fast alles zerstören können, auch wenn es im ersten Moment noch so solide erscheint. Mit den richtigen Waffen ausgestattet, wird kaum etwas vor euch sicher sein. Alle vorhandenen Strukturen eines Abschnittes können somit verändert werden. Außer den Levelbegrenzungen wird eurer Zerstörungswut kaum Einhalt geboten. Allerdings ist das nicht unbedingt der beste Weg zum Erfolg, da während des Spielablaufs automatisch registriert wird, wie sehr ihr darum bemüht seid, Zivilisten zu verschonen. Wer also meint, immer gleich alles in die Luft jagen zu müssen, wird sich nicht unbedingt mit Ruhm bekleckern.

## DAS KRIEGSGESCHEHEN

Um sich dem Diktator entgegenzustellen, werden euch Miniguns, Raketen- und Granatwerfer, MGs, Sniper-Gewehre und andere Waffen zum Wegpusten zur Verfügung stehen. Das Gameplay beschränkt sich nicht nur auf reine Fußmärsche, ihr könnt auch in verschiedenen Vehikeln wie Panzern, Gleitern oder U-Booten Platz nehmen. Gelegentlich werdet ihr auf computergesteuerte Teamkameraden treffen, mit denen ihr gemeinsam durch die Lande ziehen könnt. Eine lange Spieldauer wird *Red Faction II* wahrscheinlich nicht vorweisen können, aber die zahlreichen versteckten Bereiche werden mit Sicherheit dazu animieren, den Kampf erneut aufzunehmen. Auch für den Mehrspielermodus haben sich die Entwickler viel vorgenommen und legen sich dafür mächtig ins Zeug. So soll nicht mal der Splitscreen die Framerate in den Keller zwingen und mit 60 Bildern in der Sekunde aufwarten.

KERSTIN SPRINGER

**VORSCHAU**

**RED FACTION II**

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 11 Levels |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: **ww.thq.de** | |
| Hersteller **THQ** | Termin **2003** |

**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Kann mit tollen Effekten, rasanter Action und der **innovativen Geo-Mod-Engine** überzeugen."

**INFO DIE ENTWICKLER**

## Cranky Pants Games

Im Frühjahr 2002 stockte THQ im Bereich Computer- und Videospiele wieder mal auf und baute seine Entwicklungsabteilung mit einem neuen Studio in Seattle, Cranky Pants Games genannt, aus. Dieses interne Team widmet sich ausschließlich GameCube-Spielen. Momentan hat es auch noch *Summoner: The Prophecy* in der Mache. An der Konvertierung der beiden Spiele wird derzeit noch fleißig getüftelt.

**ZERSTÖRUNG In Red Faction II erwarten euch unzählige beeindruckende Explosionen.**

**MUNITIONSBEDARF Um den Gegner wegzublasen, braucht man schon etwas Zielwasser.**

**ACHTUNG! Einer der beiden Burschen sucht gleich das Weite.**

**RAKETENWERFER Euch wird ein wirklich beachtliches Waffenarsenal zur Verfügung stehen.**

# Hunter: The Reckoning

Hoffentlich verfügt ihr über einen starken Magen. **Die Jagd beginnt!**

High Voltage hat bereits die X-box-Spieler mit diesem derben Schlachtfest „beglückt" und bedient nun endlich auch den Game-Cube. Was damals schon für recht gute Unterhaltung gesorgt hat, soll auf Nintendos Würfel genauso funktionieren. Vorbild für die Programmierung dieses Titels war ein Rollenspiel von White Wolf, das in der World of Darkness angesiedelt ist. In dem kleinen Städtchen Ashcroft herrscht heilloses Chaos. Der Grund ist die Hinrichtung eines Serienkillers namens Nathaniel Arkady

**SPRÜCHEKLOPFER Die überaus wirksamen Sprüche können im Laufe des Spiels aufgewertet werden.**

**FEURIG Mit dem Flammenwerfer kann man sich eine Menge Probleme vom Hals halten.**

auf dem elektrischen Stuhl. Als der Zeitpunkt seines Todes gekommen ist, tut sich ein Tor zur Hölle auf und eine Schar von teuflischen, untoten Wesen strömt heraus. In letzter Sekunde gelingt es den Menschen, dieses Tor wieder zu verschließen und die übrigen Kreaturen in der Polizeistation einzuschließen.

## DIE WIEDERGEBURT

Dummerweise hält diese Versiegelung gerade mal ein Jahr und so ergießen sich schließlich wieder Ströme von Dämonen und anderen Monstern über die Straßen von Ashcroft. Damit die Bewohner wieder in Frieden ihr ruhiges Dasein fristen können, bedarf es der Hilfe von so genannten Jägern. Um genauer zu sein: von vier Jägern. Mit dabei sind Deuce, der Biker, Pater Cortez, der Gefängniskaplan, Kassandra, die durchgeknallte Raverin, und Samantha, der harte Ex-Cop. Alle verfügen über ganz eigene Attribute. Der eine zum Beispiel ist mit einem Revolver und einem Schwert bewaffnet, der andere mit zwei kleinen Dolchen und einem Bündel an Pistolen. Neben der Standardbewaffnung jedes Charakters gibt es auch noch die Möglichkeit, über 20 zusätzliche Waffen aufzusammeln. Von Zeit zu Zeit findet man ein Maschinengewehr, einen Flammenwerfer, eine Kettensäge oder eine Schrotflinte. All diese Waffen erhöhen zwar eure Kampfkraft, dafür stehen sie euch nur so lange zur Verfügung, wie die Munition reicht. Durchschlagskräftige Argumente könnt ihr in den 23 Welten aus dem World-of-Darkness-Universum auch brauchen. Schauplätze für die blutrünstigen Massenschlachten sind zum Beispiel eine Folterkammer, ein makabrer Friedhof oder ein gruseliger Bahnhof. Über zwanzig verschiedene Monster und Höllenkreaturen stellen sich euch insgesamt in den Weg. Da ist für jeden Geschmack was dabei.

## WAS DARF'S DENN SEIN?

Dürfen es vielleicht ein paar Beinchen eines wunderbar angefaulten Zombies sein? Oder doch lieber zwei Dutzend mutierte Kanalratten? Auf jeden Fall fliegen kräftig die Fetzen. Diese teuflischen Kreaturen sind aber nur die Vorhut, denn in geregelten Abständen stellt sich euch einer von sieben beängstigenden Bossgegnern in den Weg. Unterschiede zum normalen Fußvolk bestehen nicht nur in der Körpergröße, sondern auch im abgefahrenen Design. Mit der nötigen Geduld und genügend Feuerkraft stellen sie allerdings kein unbezwingbares Problem dar. Neben den Waffensystemen besitzen die Hauptcharaktere auch noch übernatürliche Fähigkeiten in Form von Sprüchen. Diese werden im Verlauf der Handlung immer facettenreicher und intensiver. Als besonders abwechslungsreich kann man das ganze Geschehen nicht gerade bezeichnen. Eigentlich geht es nur darum, tausende von Gegnern ins Jenseits zu schicken und den Endgegner platt zu machen. Alleine kommt so relativ schnell Langeweile auf, aber zu viert ist es ein ganz besonderes Erlebnis. Wir dürfen gespannt sein, ob bei der Konvertierung gute Arbeit geleistet wird. Interessant ist das Metzelspektakel auf jeden Fall.

UDO CRNJAK

**VORSCHAU**
**HUNTER: THE RECKONING**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 23 Levels |
| Sprache: | Nicht bekannt |

Internet: **www.virgininteractive.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Virgin Interactive** | **Februar** |

EINSCHÄTZUNG

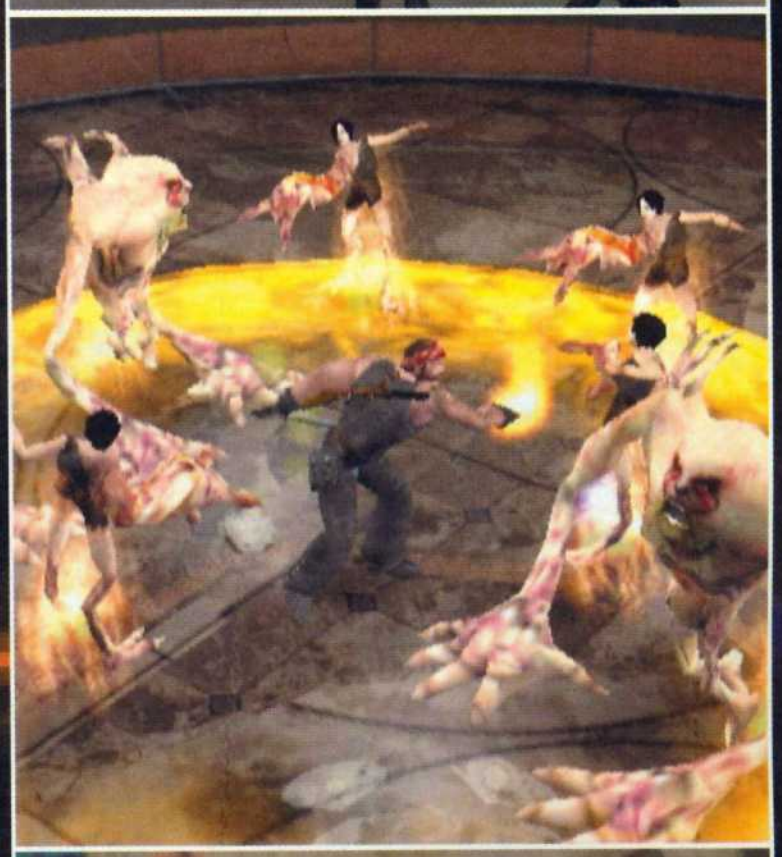
**GUT**

„**Vielversprechende Ansätze** lassen auf ein spaßiges und blutiges Spektakel hoffen."

**BRACHIAL** Wehe dem, der die Streitaxt abbekommt!

**ALTERTÜMLICH** Jeder Charakter verfügt über seine ganz persönliche Standardbewaffnung.

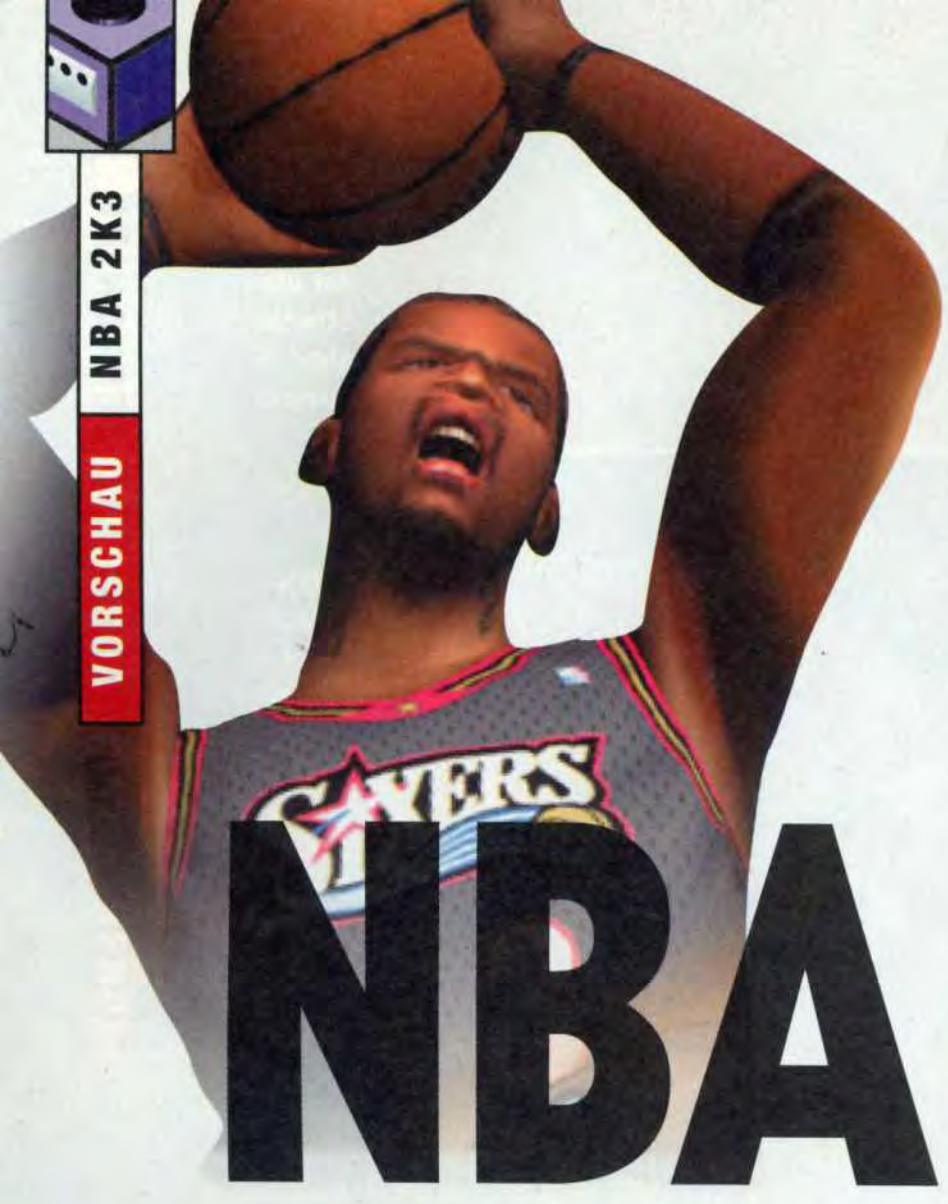
**GEMEIN** Auch die Gegenseite hat waffentechnisch ein gut geführtes Sortiment.



**RUNDUMSCHLAG** Diese Attacke verschafft euch erst mal wieder etwas Luft.



**SÜSSER TEDDY** Einer der Bossgegner könnte direkt aus einem kindlichen Albtraum entsprungen sein.



DREIER Freie Würfe sind aufgrund der hohen Gegner-KI selten.

# NBA 2K3

## Es wird heiß auf dem **Court**. NBA 2K3 kommt!

Zu Beginn der diesjährigen NBA-Saison sorgte vor allem die fulminante Siegesserie der Dallas Mavericks mit dem gebürtigen Würzburger Dirk Nowitzki für Furore. Bei *NBA 2K3*, dem neuesten Teil der unter Fans längst anerkannten Sega-Sports-Serie, könnt ihr nun beweisen, ob auch ihr mit eurem Lieblingsteam in der besten Basketball-Liga der Welt bestehen könnt. Dazu gehören im Franchise-Modus das Rekrutieren hoffnungsvoller College-Talente sowie die richtige Wahl des Coaches oder Vertragsverhandlungen mit gierigen Möchtegern-Stars. Wer es lieber rau und unkompliziert mag, vernascht beim Street Mode die Gegenspieler mit einem der neuen Dribblings oder hämmert den Ball mit Wucht in die Reuse. Um diese Bewegungsabläufe möglichst authentisch in Szene zu setzen, wurden neue Motion-Capture-Bewegungen in das Spiel integriert. Beim lockeren Spielchen an der frischen Luft müssen die NBA-Stars übrigens auch mit wechselnden Wetterverhältnissen rechnen. Damit auch Fans ausgetüftelter Spielzüge auf ihre Kosten kommen, haben die Entwickler sowohl dem Passspiel als auch den Angriffs-Spielzügen unter dem Korb eine Frischzellenkur verpasst. Auch das Blocken und die Kontrolle der Rebounds sind nun realistischer umgesetzt. Für stimmungsvolles NBA-Flair sorgen Spieler, die beim vollen Körpereinsatz zwischen den Prominenten auf der ersten Sitzreihe landen, oder harte, absichtliche Fouls, bei denen die massigen Körper der Hünen knallhart aufeinander prallen. Präsentiert wird das Geschehen mit viel Brimborium inklusive heißer Cheerleader und Trainer am Rande des Nervenzusammenbruchs.

JENS QUENTIN

**VORSCHAU**

**NBA 2K3**

| | |
|---|---|
| Genre: | American Sports |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 3 Spielmodi |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.segasports.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Infogrames** | **Februar** |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„NBA 2K3 hat aufgrund der sinnvollen Verbesserungen gute Chancen im Kampf um den **Basketball-Thron**."

1

2

3

4

**1. EINSATZ!** Die NBA-Hünen geben keinen Ball verloren und zeigen viel Einsatz auf und neben dem Court. Hier setzt Iverson nach.
**2. SLAM!** Ob hier nicht ein Offensiv-Foul des Centers vorliegt?
**3. KÖRPERBETONT** Tim Duncan und Chris Webber gehen unter dem Korb auf Tuchfühlung.
**4. IVERSON** Allen Iverson geht zu den Ursprüngen zurück und zaubert auf dem Freiplatz.

# Haven: Call of the King

## Adventure-Fans dürfen sich auf ein abwechslungsreiches Abenteuer in einem **weit entfernten Sonnensystem** freuen.

Die Macher von *Crash Bandicoot: Wrath of Cortex* sind derzeit noch mit einem interessanten Projekt beschäftigt. Traveller's Tales, ein seit 13 Jahren existierendes Entwicklerteam aus Großbritannien, hatte mit *Haven: Call of the King* für die PS2 bereits einen sehr erfolgreichen Start. Die GameCube-Version lässt allerdings leider noch etwas auf sich warten. Wer aber Geduld beweist, wird mit einem sehr umfangreichen, fesselnden Abenteuer belohnt. Dieser Titel wird Jump&Run-, Rollenspiel- und Actionfans gleichermaßen begeistern.

### KNECHTSCHAFT

Haven, der kleine, rothaarige Held des Spiels, hat es sich zur Aufgabe gemacht, seinen Heimatplaneten aus der Versklavung zu befreien. Zu dieser Knechtschaft konnte es nur kommen, weil der derzeitige Herrscher Athellion eines Tages zu einem galaktischen Kreuzzug aufgebrochen war. Der böse, machtgierige Lord Vetch sah durch die Abwesenheit Athellions seine Chance gekommen und setzte sogleich seinen perversen Plan, ein verheerendes, todbringendes Virus freizusetzen, in die Tat um. Jeder, der davon befallen wird, wäre dem Tode geweiht, wenn nicht ... ja, wenn nicht Vetch selbstverständlich ein Gegenmittel besäße. Intelligenterweise verabreicht Vetch es nur portionsweise. Als „Dank" für eine lebensrettende Tagesration müssen die arglosen, friedlichen Gesellen ihm als Sklaven dienen. Als auch noch Havens süße Freundin verschwindet, macht er sich auf, um den eigentlichen Herrscher Athellion zurückzuholen, damit er Vetch Einhalt gebietet und dem Leiden seiner Untertanen ein Ende bereitet.

### VARIABLES GAMEPLAY

Ein fantastisches, riesiges Sonnensystem gilt es während dieses nervenaufreibenden Abenteuers zu erforschen. Ihr werdet in den Genuss von schweißtreibenden Hüpfpassagen sowie Schieß- und Flugeinlagen kommen, sogar einige Rätsel gibt es zu knacken. Haven stehen während seiner Reise eine Vielzahl von Fahrzeugen, wie beispielsweise Boote oder diverse Fluggeräte, zur Verfügung. Auch ein vom Freizeiterfinder Haven konstruierter mechanischer Vogel kann in Notfällen herbeigerufen werden, um ihn aus brenzligen Situationen herauszufliegen. Als kleinen Vorgeschmack zeigen wir euch einige PS2-Screenshots, da von der GameCube-Fassung leider noch keine Bilder verfügbar waren.

KERSTIN SPRINGER

**VORSCHAU**

**HAVEN: CALL OF THE KING**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 40+ Stunden |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.midway.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Midway** | **März** |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Das extrem abwechslungsreiche Gameplay wird mit Sicherheit nicht nur **Zelda-Fans** an den Controller fesseln. "

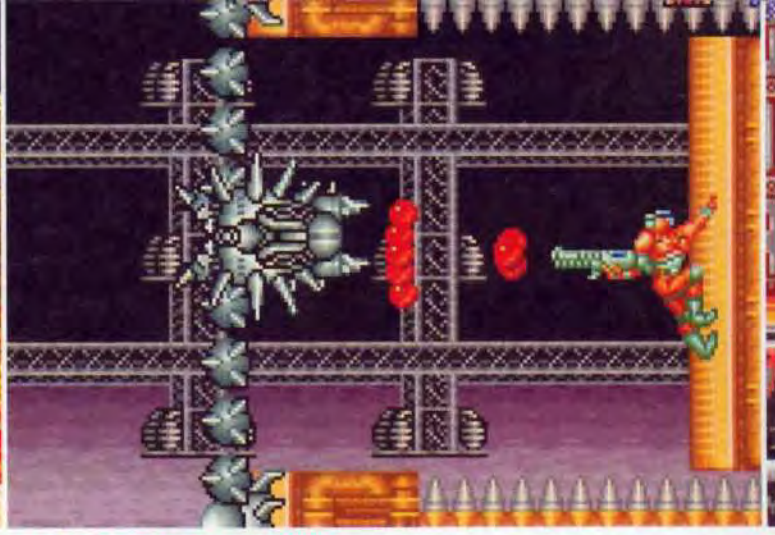
**RACE** Um weiterzukommen, müsst ihr mit einem Quad beim Rennen euer Bestes geben.

**JUMP & RUN** Zahlreiche, manchmal doch etwas kniffflige Hüpfpassagen muss der kleine Held bestehen.

**ALIENQUEEN** Mit diesem Monster, einer wirklich ernst zu nehmenden Gegnerin, hat Haven alle Hände voll zu tun.

**GALAXIS** Auch im Weltraum müssen einige spannende Gefechte ausgetragen werden.

**GUT** Die Grafik ist für Game-Boy-Advance-Verhältnisse sehr gut und gleicht den 16-Bit-Vorbildern.



**VON WEGEN TERMINATOR** Der menschliche Hauptdarsteller wird dieses Mal nicht durch einen Roboter ersetzt.

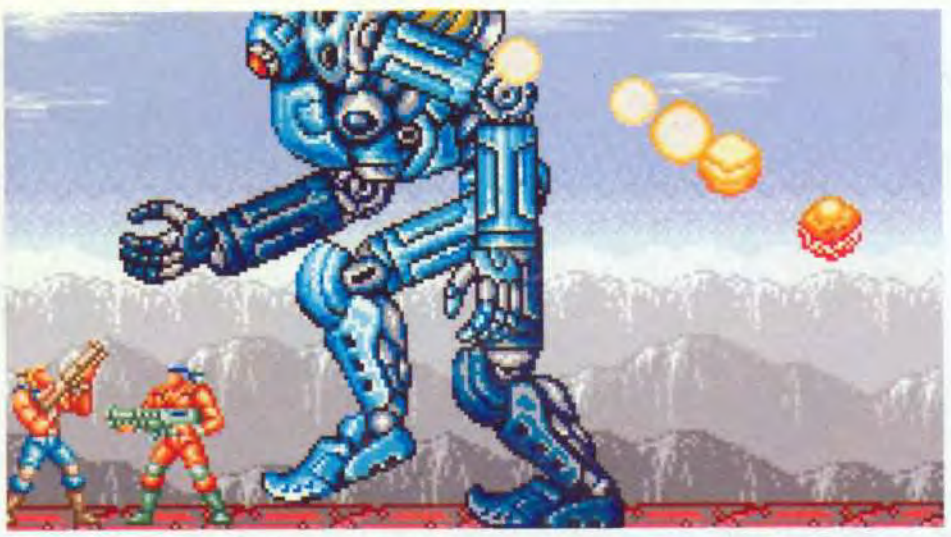
**FAHRKARTEN, BITTE** Mit dem Streuschuss bekämpfen wir schwarzfahrende Aliens.

# Contra Advance The Alien Wars EX

## In diesem **ultraharten Science-Fiction-Shooter** zeigt ihr fiesen Aliens, wo der Hammer hängt.

Die Menschheit hat's nicht leicht. Als ob wir nicht schon genug zu tun hätten mit Ölpest, Terrorismus und selbst verschuldeten Kriegen, greifen nun auch noch fiese Aliens die Erde an. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen einsamen Soldaten, der auf besondere Waffen-Power zurückgreifen kann, und kämpft gegen die Vernichtung der Menschheit. So könnt ihr den außerirdischen Invasoren nicht nur mit eurer Standard-Waffe einheizen, sondern sie auch mittels Streuschusswaffen, Lasern oder zielsuchenden Raketen direkt zu ihrem Heimatplaneten zurückschießen. *Contra Advance* ist eine Mischung aus *Super Probotector* vom Super Nintendo und *Mega Probotector* vom Sega Mega Drive (oder *Contra III – The Alien Wars* und *Contra: Hard Corps*, wie die Titel in den USA hießen). Im Gegensatz zu den 8- und 16-Bit-Titeln wird die Handheld-Version nicht in *Probotector* umbenannt und der menschliche Hauptdarsteller auch nicht durch einen Roboter ersetzt. Während die vier 2D-Levels der Super-Nintendo-Version nahezu 1:1 auf den GBA portiert wurden, haben es die Mode-7-Levels – in denen man das Geschehen von oben betrachtet hat – nicht in *Contra Advance* geschafft. An ihre Stelle treten zwei Levels von *Mega Probotector*, die ihren 16-Bit-Vorbildern ebenfalls Pixel für Pixel entsprechen, so dass sich die Levelanzahl auf sechs erhöht. Auch wenn die Mode-7-Levels der Super-Nintendo-Version nicht unbedingt eine spielerische Offenbarung waren, brachten sie zumindest Abwechslung ins Leveldesign. Weitere Änderungen betreffen die Waffen. Ihr könnt auf dem GBA lediglich eine Spezialwaffe tragen, auf dem Super Nintendo dagegen zwei. Auch die Smartbomben haben es nicht in die Handheld-Version geschafft. Eines aber hat sich nicht geändert: der extrem hohe Schwierigkeitsgrad! Um die Aliens auf ihren Planeten zurückschicken zu können, müsst ihr die Levels schlichtweg auswendig lernen. Selbst auf dem leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade habt ihr nur eine Chance, wenn ihr wisst, wie ihr welchen Feind besiegt und wo ihr euch hinstellen könnt, ohne getroffen zu werden. Wer einen Freund zur Hand hat, kann per Link-Möglichkeit auch kooperativ gegen die Aliens vorgehen.

FABIAN SLUGA



**DOPPELTE POWER** Per Link-Kabel kann man zu zweit gegen die Aliens antreten. Die geringen Continues schmälern aber das Spielvergnügen.

**ZU FAUL ZUM LAUFEN** Gelegentlich schwingt ihr euch auch in einen Panzer oder auf ein Motorrad. Leider kommt dies viel zu selten vor.

**VORSCHAU**

**CONTRA ADVANCE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Passwort |
| Umfang: | 6 Levels |
| Sprache: | Nicht bekannt |

Internet: **www.konami.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Konami** | **Februar** |

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Auf dem Super Nintendo war Probotector Kult, auf dem GBA wird es leider nur noch ein **solider 2D-Shooter**."

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

# SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE
## BEREITS ERHÄLTLICH!

**Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.**

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Batman Vengeance | Ubi Soft | 81% |
| Disneys Tarzan Freeride | Ubi Soft | 73% |
| Gauntlet Dark Legacy | Midway | 61% |
| Mario Party 4 | Nintendo | 74% |
| Monopoly Party | Infogrames | ??% |
| Monster Jam Maximum Destruction | Ubi Soft | 55% |
| Mystic Heroes | THQ | 63% |
| Reign of Fire | Konami | 62% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Spider-Man: The Movie | Activision | 83% |
| Star Wars: Rogue Squadron II | LucasArts | 90% |
| Star Wars: The Clone Wars | Electronic Arts | 79% |
| Taz Wanted | Infogrames | 68% |
| Top Gun: Combat Zones | Virgin Interactive | 76% |
| Universal Studios Theme Park | Kemco | 71% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Star Wars: Rogue Squadron II | LucasArts | 90% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Die Hard Vendetta | Vivendi Universal | 86% |
| James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | 85% |
| Jedi Knight II: Jedi Outcast | Activision | 83% |
| Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts | 87% |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 88% |
| Turok Evolution | Acclaim | 79% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 88% |

GAMECUBE
## IN DER ENTWICKLUNG

**Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.**

### 1080° AVALANCHE

Wenigstens etwas konkreter ist der Termin für das eisige Vergnügen schon geworden.

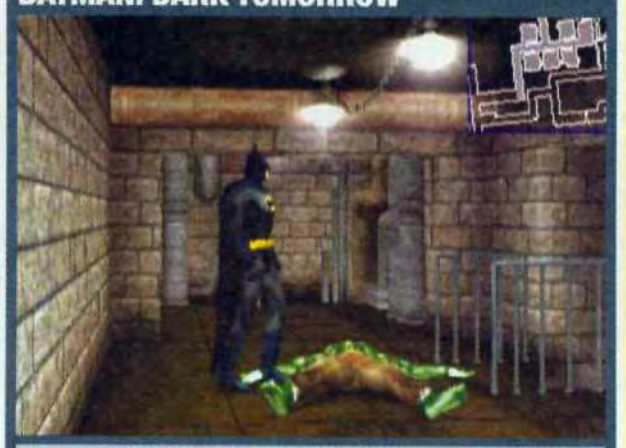
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2. Quartal |
| **Genre:** | **Trendsport** |

### BATMAN 2

Der Nachfolger von *Batman Vengeance* flattert erst Ende 2003 auf den GameCube.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | Ende 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### BATMAN: DARK TOMORROW



Mal sehen, wie sich der Flattermann gegen die direkte Konkurrenz aus dem Hause Ubi Soft schlägt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Kemco |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### BLACK & BRUISED

Abgefahrene Faustkämpfer und heftige Spezialschläge sind das Markenzeichen dieses Titels.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Boxen** |

### BLOODRAYNE

Wer möchte nicht von solch einem superheißen Vampirbabe gebissen werden?

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### BMX XXX

Strip-Shows? Derber Humor? Knapp bekleidete Babes auf Bikes? Eindeutig ein Spiel für Jens!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Erhältlich |
| **Genre:** | **Trendsport** |

## DEFENDER

Zumindest den Test der GBA-Version findet ihr in dieser N-ZONE. Demnächst stellen wir die GC-Version vor.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | März |
| Genre: | Action |

## DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Zwar gibt es noch keinen offiziellen Termin, wir rechnen jedoch mit einer Veröffentlichung Mitte des Jahres 2003.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 2003 |
| Genre: | Action |

## DIE MONSTER AG: MONSTER BALL

Hoffentlich bleibt der Charme des genialen Films auch auf dem GameCube erhalten.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte März |
| Genre: | Action |

## DISNEY SPORTS BASKETBALL

Während Micky als Aufbauspieler glänzt, räumt Goofy als Center unter dem Korb auf.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | März |
| Genre: | Sport |

## DRAGON'S LAIR 3D

Ob die Neuauflage des berühmten Klassikers genauso sauschwer wird wie das Original?

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte Mai |
| Genre: | Action |

## FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Hoffentlich dauert es nicht zu lange, bis auch europäische GC-Besitzer in den Genuss des Spiels kommen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Squaresoft |
| Termin: | 3. Quartal |
| Genre: | Rollenspiel |

## GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Schade, schade! Die GameCube-Version des Abenteuers wurde nochmals verschoben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Virgin Interactive |
| Termin: | 2003 |
| Genre: | Action-Adventure |

## GLADIUS

Mit dem Kurzschwert und der Lanze gegen Mutanten und andere Gladiatoren: Lasst die Spiele beginnen!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2003 |
| Genre: | Action |

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Bloody Roar: Primal Fury | Activision | 82% |
| Capcom vs. SNK 2 EO | Electronic Arts | 64% |
| Godzilla: Destroy all Monsters Melee | Infogrames | 71% |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 85% |
| UFC Throwdown | Ubi Soft | 67% |
| X-Men: Next Dimension | Activision | 71% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 85% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Eternal Darkness | Nintendo | 90% |
| Harry Potter Kammer des Schreckens | Electronic Arts | 74% |
| Luigi's Mansion | Nintendo | 87% |
| Resident Evil | Electronic Arts | 88% |
| Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken | THQ | 65% |
| Spyro: Enter the Dragonfly | Vivendi Universal | 68% |
| Starfox Adventures | Nintendo | 91% |
| Super Mario Sunshine | Nintendo | 91% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Starfox Adventures | Nintendo | 91% |
| **ADVENTURE** | | |
| Largo Winch | Ubi Soft | 69% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Largo Winch | Ubi Soft | 69% |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Lost Kingdoms | Activision | 83% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Lost Kingdoms | Activision | 83% |
| **STRATEGIE** | | |
| Doshin the Giant | Nintendo | 80% |
| Pikmin | Nintendo | 88% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Pikmin | Nintendo | 88% |
| **RENNSPIELE** | | |
| 18 Wheeler American Pro Trucker | Acclaim | 72% |
| Burnout | Acclaim | 85% |
| Cel Damage | Electronic Arts | 65% |
| Crazy Taxi | Acclaim | 85% |
| Driven | Ubi Soft | 69% |
| Extreme-G3 | Acclaim | 81% |
| F1 2002 | Electronic Arts | 77% |
| Freekstyle | Electronic Arts | 85% |
| Hot Wheels: Velocity X | THQ | 58% |
| Jeremy McGrath Supercross World | Acclaim | 40% |
| MX Superfly | THQ | 80% |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Electronic Arts | 75% |
| Pro Rally 2002 | Ubi Soft | 76% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Speed Challenge | Ubi Soft | 68% |
| Spy Hunter | Midway | 69% |
| The Simpsons Road Rage | Electronic Arts | 70% |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 87% |
| Wreckless: The Yakuza Misions | Activision | 76% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 87% |

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **FUSSBALL** | | |
| FIFA Fußball WM 2002 | Electronic Arts | 82% |
| FIFA 2003 | Electronic Arts | 84% |
| ISS 2 | Konami | 72% |
| RedCard | Midway | 69% |
| Sega Soccer Slam | Infogrames | 82% |
| Virtua Striker 3 | Sega | 67% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| FIFA 2003 | Electronic Arts | 84% |
| **AMERICAN SPORTS** | | |
| Madden NFL 2003 | Electronic Arts | 88% |
| NBA Courtside 2002 | Nintendo | 82% |
| NBA Live 2003 | Electronic Arts | 83% |
| NHL 2003 | Electronic Arts | 85% |
| NHL Hitz 2002 | Midway | 81% |
| NHL Hitz 2003 | Midway | 82% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Madden NFL 2003 | Electronic Arts | 88% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Aggressive Inline | Acclaim | 89% |
| Big Air Freestyle | Infogrames | 53% |
| BMX XXX | Acclaim | 69% |
| Dark Summit | THQ | 83% |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | Acclaim | 78% |
| Kelly Slater's Pro Surfer | Activision | 78% |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | Activision | 75% |
| SSX Tricky | Electronic Arts | 84% |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | 88% |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |
| **SPORT (SONSTIGES)** | | |
| Ace Golf | Eidos | 78% |
| Beach Spikers | Infogrames | 85% |
| ESPN Int. Winter Sports | Konami | 74% |
| Knockout Kings 2003 | Electronic Arts | 82% |
| Pro Tennis WTA Tour | Konami | 55% |
| Rocky | Rage | 84% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Beach Spikers | Infogrames | 85% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | 83% |
| Disney's Donald Duck: Phantomias | Ubi Soft | 68% |
| Disney's Donald Duck Quack Attack | Ubi Soft | 70% |
| Sonic Adventure 2 Battle | Sega | 81% |
| Ty the Tasmanian Tiger | Electronic Arts | 61% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | 83% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Bomberman Generation | Vivendi Universal | 74% |
| Disney's Magical Mirror | Nintendo | 70% |
| Eggo Mania | Kemco | 80% |
| Super Monkey Ball | Sega | 81% |
| Tetris Worlds | THQ | 60% |
| Worms Blast | Ubi Soft | 64% |
| ZooCube | Acclaim | 66% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Super Monkey Ball | Sega | 81% |
| **WRESTLING** | | |
| Legends of Wrestling | Acclaim | 56% |
| WWE Wrestlemania X8 | THQ | 73% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| WWE Wrestlemania X8 | THQ | 73% |

## HAVEN: CALL OF THE KING

Die PlayStation-2-Version des Titels hat die Kollegen vom Schwestermagazin PLAYZONE überzeugt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action** |

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Fragwürdige Hintergrundstory, packendes Spiel! Demnächst gibt's einen großen Vorschaubericht.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Eidos |
| Termin: | 2. Quartal |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## LAMBORGHINI

Alte und brandneue Modelle aus der Edelschmiede könnt ihr über den Asphalt jagen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Rage |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## METROID PRIME

Ob *The Legend of Zelda: The Wind Waker* dieses geniale Abenteuer toppen kann?

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Ego-Shooter** |

## MICRO MACHINES EXPLOSION

In der nächsten Ausgabe findet ihr auf jeden Fall einen Test zu dem rasanten Spiel mit den witzigen Miniflitzern.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 16. Januar |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## MINORITY REPORT

Das Spiel zum gleichnamigen Hollywoodstreifen erscheint leider erst im März.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action** |

## MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Es ist offiziell! *Mortal Kombat: Deadly Alliance* erscheint im Februar über Konami!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | Februar |
| **Genre:** | **Beat 'em Up** |

## RACING SIMULATION 3

Endlich eine wirklich gelungene F1-Simulation auf dem GameCube? Man wird sehen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 20. März |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

*Rayman 3* istmit Sicherheit eines der ambitioniertesten Projekte auf dem GameCube.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 3. März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## RESIDENT EVIL ZERO

Das neue Wechsel-Feature bringt neuen Wind in das ansonsten angestaubte Gameplay.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | 7. März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## RESIDENT EVIL 4

Auch mit Echtzeitgrafik statt gerenderten Hintergründen ein Schocker allererster Güte.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## SUMMONER: A GODDESS REBORN

Rollenspielfans dürften sich über unseren Vorschaubericht in dieser Ausgabe freuen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte April |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |

## SUPER BUST-A-MOVE ALLSTARS

Der neueste Teil der Serie bietet einen unterhaltsamen Spielmodus im Stil von *Space Invaders*.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 13. März |
| **Genre:** | **Geschicklichkeit** |

## SUPER MONKEY BALL 2

In Japan längst ein alter Hut, ist das knifflige Game in Europa für Anfang März angekündigt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 6. März |
| **Genre:** | **Geschicklichkeit** |

## THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Der neue Titel des Spiels wird sich wohl auch für die Veröffentlichung in Europa nicht mehr ändern.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2. Quartal |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Hoffentlich hat der Titel eine ähnlich geniale Qualität wie die Xbox-Version.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Action** |

GAMECUBE

## WAS KOMMT WANN?

**An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.**

### JANUAR

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Blood Omen 2 | Eidos | 24. Jan. |
| Der Anschlag | Ubi Soft | 30. Jan. |
| Hunter The Reckoning | Virgin Interactive | Jan. |
| Legends of Wrestling 2 | Acclaim | Jan. |
| Men in Black 2: Alien Escape | Infogrames | Jan. |
| Micro Machines Explosion | Infogrames | 16. Jan. |
| Star Wars Bounty Hunter | Electronics Arts | 31. Jan. |

### FEBRUAR

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| ATV 2 | Acclaim | Feb. |
| Battle Bots | THQ | Mitte Feb. |
| Chop Lifter: Search and Rescue | THQ | Mitte Feb. |
| Dakar 2 | Acclaim | Feb. |
| Disney Sports Fußball | Konami | Feb. |
| Disney Sports Skateboarding | Konami | Feb. |
| Dungeons & Dragons Heroes | Infogrames | 27. Feb. |
| Evolution Skateboarding | Konami | Feb. |
| Jane's USAF | THQ | Mitte Feb. |
| Monopoly Party | Infogrames | 27. Feb. |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | Midway | Feb. |
| Pac-Man World 2 | Electronic Arts | 28. Feb. |
| Risk Next Gen | Infogrames | 6. Feb. |
| Rolling | Rage | Feb. |
| Vexx | Acclaim | Feb. |

### MÄRZ

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Batman: Dark Tomorrow | Kemco | März |
| Conflict Desert Storm | BigBen Interactive | März |
| Defender | Konami | März |
| Die Monster AG: Monster Ball | THQ | Mitte März |
| Disney Sports Basketball | Konami | März |
| Evolution Worlds | Ubi Soft | 6. März |
| Fireblade | Midway | Ende März |
| Haven: Call of the King | Midway | März |
| Jimmy Neutron der mutige Erfinder | THQ | Mitte März |
| Metroid Prime | Nintendo | März |
| Minority Report | Activision | März |
| NBA Street 2 | Electronic Arts | Ende März |
| NHL 2K3 | Infogrames | 7. März |
| Racing Simulation 3 | Ubi Soft | 20. März |
| Rayman 3 Hoodlum Havoc | Ubi Soft | 3. März |
| Resident Evil Zero | Capcom | 7. März |

**Fortsetzung März**

| | | |
|---|---|---|
| SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman | THQ | Mitte März |
| Super Bust-A-Move All Stars | Ubi Soft | 13. März |
| Super Monkey Ball 2 | Infogrames | 6. März |
| Tom Clancy's Ghost Recon | Ubi Soft | 13. März |
| Top Angler | THQ | Mitte März |
| Twin Caliber | Rage | März |
| VIP | Ubi Soft | 13. März |
| Wakeboarding Unleashed | Activision | März |
| Whirl Tour | Vivendi Universal | 7. März |
| Zapper | Infogrames | März |

## APRIL

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Crashed | Rage | April |
| Def Jam Vendetta | Electronic Arts | Mitte April |
| NFL 2K3 | Infogrames | 4. April |
| Summoner: A Goddess Reborn | THQ | Mitte April |
| WWE Crush Hour | THQ | Mitte April |

## MAI

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Dragon's Lair 3D | THQ | Mitte Mai |

## 2003

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| 1080° Avalanche | Nintendo | 2. Quartal |
| Animal Crossing | Nintendo | 2003 |
| Barbarian | Virgin Interactive | 2003 |
| Batman 2 | Ubi Soft | Ende 2003 |
| Black & Bruised | Vivendi Universal | 2003 |
| BloodRayne | Vivendi Universal | 2003 |
| Burnout 2 | Acclaim | 2003 |
| Castleween | Wanadoo | 1. Quartal |
| Chop Lifter: Search and Rescue | THQ | 2003 |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | Ubi Soft | 2003 |
| Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | Electronic Arts | 2003 |
| Enter the Matrix | Infogrames | 2. Quartal |
| Evolution Snowboarding | Konami | 1. Quartal |
| Final Fantasy: Chrystal Chronicles | Square Soft | 3. Quartal |
| Finding Nemo | THQ | Mitte Oktober |
| Galleon: Islands of Mystery | Virgin Interactive | 2003 |
| Gladius | Nintendo | 2003 |
| Hitman 2: Silent Assassin | Eidos | 2. Quartal |
| Jacked | 3DO | 2003 |
| Lamborghini | Rage | 2003 |
| Mace Griffin Bounty Hunter | Vivendi Universal | 2003 |
| Phantasy Star Online: Episode I & II | Infogrames | 1. Quartal |
| Project BG&E | Ubi Soft | 2003 |
| Resident Evil 4 | Capcom | 2003 |
| Street Hoops | Activision | 1. Quartal |
| The Legend of Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 2. Quartal |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield | Ubi Soft | 2003 |
| Tom Clancy's Splinter Cell | Ubi Soft | 2003 |
| Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare | Ubi Soft | 2. Quartal |
| Toxic Grind | THQ | 1. Quartal |
| True Crime: Streets of L.A. | Activision | 2. Quartal |
| Wario World | Nintendo | 2. Quartal |
| World Racing | TDK Interactive | 2003 |
| XIII | Ubi Soft | 3. Quartal |

### TWIN CALIBER

Die beiden Protagonisten schroten gnadenlos alles über den Haufen, was ihnen in die Quere kommt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Rage |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action** |

### VEXX

In der nächsten Ausgabe gibt's endlich den Test zum immer wieder verschobenen Acclaim-Titel.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Februar |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### VIP

Ob das Spiel genauso herausragend ist wie die beiden Hauptmerkmale von Pamela Anderson, ist zu bezweifeln.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 13. März |
| **Genre:** | **Action** |

### WARIO WORLD

Au Backe! Der dicke Fiesling findet erst im zweiten Quartal den Weg auf europäische GameCubes.

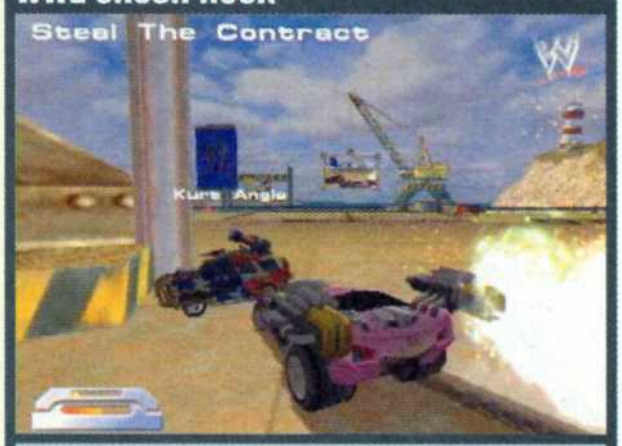
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2. Quartal |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### WHIRL TOUR

Ein weiterer Trendsport-Aufguss oder ein wirklich witziges Game? Man wird sehen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 7. März |
| **Genre:** | **Trendsport** |

### WWE CRUSH HOUR




Die Zeit bis zum nächsten "echten" Wrestlingtitel kann man mit den rasenden WWE-Stars überbrücken.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte April |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

### XIII

Kein gutes Zeichen! Der Titel mit der eigenwilligen Grafik wurde nochmals kräftig nach hinten verschoben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 3. Quartal |
| **Genre:** | **Action** |

### ZAPPER

Das spaßige Jump & Run im legendären *Frogger*-Stil bringt Infogrames im März.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Jump & Run** |

## CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX

In dieser Ausgabe präsentieren wir euch die Änderungen des Titels im Vergleich zum Original.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | Februar |
| Genre: | Action |

GAME BOY ADVANCE
## IN DER ENTWICKLUNG

**An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.**

## FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Europäische Rollenspieler geraten bei diesem Titel schnell ins Schwärmen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Squaresoft |
| Termin: | Nicht bekannt |
| Genre: | Rollenspiel |

## PINBALL OF THE DEAD

Die fauligen Zombies mit der Flipperkugel zu jagen, ist doch auch mal nett.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | Februar |
| Genre: | Flipper |

## RAYMAN 3

Die Linkmöglichkeit mit der GameCube-Version bietet einige neue Spielmöglichkeiten.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 3. März |
| Genre: | Action-Adventure |

## SHINING SOUL

Ob das neu aufgelegte Rollenspiel an *Golden Sun* oder *Breath of Fire II* heranreicht?

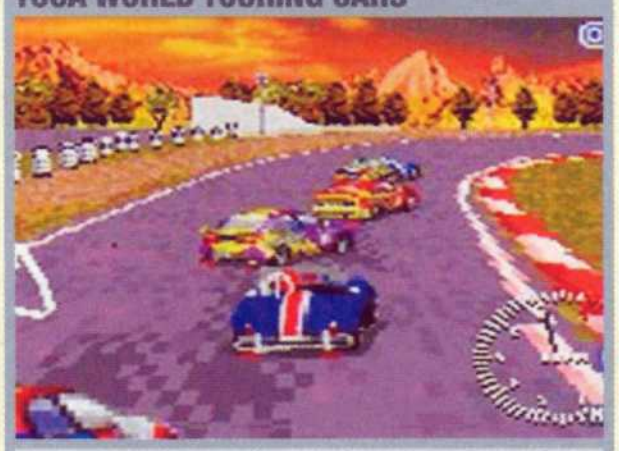
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 6. Februar |
| Genre: | Rollenspiel |

## THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

Einen ausführlichen Importtest zu dem coolen Link-Doppelpack findet ihr auf Seite 68!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2003 |
| Genre: | Rollenspiel |

## TOCA WORLD TOURING CARS



Die Tourenwagen gehen Ende März auf die Pisten. Dann sehen wir, was die Boliden so drauf haben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 27. März |
| Genre: | Rennspiel |

GAME BOY ADVANCE
## REFERENZ-TITEL

**Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.**

| Genre/Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Metroid Fusion | Nintendo | 90% |
| **ADVENTURE** | | |
| Broken Sword: Baphomets Fluch | Ubi Soft | 80% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Lady Sia | TDK | 85% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Super Mario World | Nintendo | 92% |
| **RENNSPIELE** | | |
| Mario Kart: Super Circuit | Nintendo | 91% |
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Super Street Fighter II Turbo Revival | Ubi Soft | 85% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Denki Blocks | Ubi Soft | 85% |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Breath of Fire II | Nintendo | 86% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Doom II | Activision | 87% |
| **FUSSBALL** | | |
| Alex Zickler Total Soccer 2002 | Ubi Soft | 83% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 91% |
| **SPORT (SONSTIGE)** | | |
| FILA Decathlon | THQ | 85% |
| **WRESTLING** | | |
| WWF Road to Wrestlemania | THQ | 70% |
| **STRATEGIE** | | |
| Advance Wars | Nintendo | 88% |
| **SIMULATION** | | |
| Creatures | Swing! | 81% |
| **MUSIC & ENTERTAINMENT** | | |
| Pocket Music | Ubi Soft | 70% |

GAME BOY ADVANCE
## WAS KOMMT WANN?

**JANUAR**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Atari Anniversary Advance | Infogrames | 9. Jan. |
| Blender Bros. | Infogrames | Jan. |
| ISS Advance | Konami | Jan. |
| Micro Machines Explosion | Infogrames | 16. Jan. |
| Road Rash Jailbreak | Ubi Soft | 30. Jan. |

**FEBRUAR**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Bonx | Ubi Soft | 27. Feb. |
| Contra Advance: The Alien Wars Ex | Konami | Feb. |
| Dakar 2 | Acclaim | Feb. |
| Disneys Dschungelbuch | Ubi Soft | 27. Feb. |
| Disney Sports Skateboarding | Konami | Feb. |
| F1 2002 | Ubi Soft | 13. Feb. |
| Formula One | Ubi Soft | 13. Feb. |
| Froggers Adventure 2 | Konami | Ende Feb. |
| Mr. Driller 2 | Infogrames | Feb. |
| Pinball of the Dead | Infogrames | Feb. |
| Puyo Pop | Infogrames | Feb. |
| Shining Soul | Infogrames | 6. Feb. |

**MÄRZ**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Bomberman Max 2: Blue | Vivendi Universal | 14. März |
| Bomberman Max 2: Red | Vivendi Universal | 14. März |
| Bratz | Ubi Soft | 27. März |
| Disney Sports Basketball | Konami | März |
| Disney Sports Snowboarding | Konami | März |
| Dr. Muto | Midway | März |
| Hey Arnold! Der Film | THQ | Mitte März |
| Jimmy Neutron Boy Genius | THQ | Mitte März |
| Rayman 3 | Ubi Soft | 3. März |
| SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman | THQ | Mitte März |
| Super Cross 2002 | Ubi Soft | März |
| TOCA World Touring Cars | Ubi Soft | 27. März |
| Zapper | Infogrames | März |

# CHART ATTACK

## Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

**N-ZONE** COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

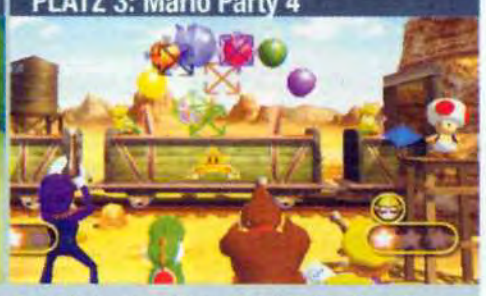
## Leser-Charts

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 7 |
| 2. | 2 | Super Mario Sunshine | GC | 91% | 3 |
| 3. | NEU | Mario Party 4 | GC | 74% | 1 |
| 4. | 9 | TimeSplitters 2 | GC | 88% | 2 |
| 5. | 3 | Resident Evil | GC | 88% | 4 |
| 6. | 4 | Eternal Darkness | GC | 90% | 2 |
| 7. | NEU | Tony Hawk's Pro Skater 4 | GC | 92% | 1 |
| 8. | 12 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | GC | 75% | 2 |
| 9. | 7 | Luigi's Mansion | GC | 87% | 8 |
| 10. | NEU | James Bond 007: Nightfire | GC | 85% | 1 |
| 11. | 13 | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 2 |
| 12. | 11 | Wave Race: Blue Storm | GC | 87% | 6 |
| 13. | 14 | Star Wars Rogue Squadron II | GC | 90% | 8 |
| 14. | NEU | Harry Potter Kammer des Schreckens | GBA | 83% | 1 |
| 15. | 8 | Pikmin | GC | 88% | 7 |

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Super Mario Sunshine

PLATZ 3: Mario Party 4



Trotz vieler starker Neuzugänge stehen *Super Mario Sunshine* und *Super Smash Bros. Melee* in eurer Gunst noch immer ganz oben. *Mario Party 4* hat es vom Start weg gleich auf Rang 3 geschafft, dahinter folgt *Tony Hawk's Pro Skater 4* als zweitbester Neuling. Einziger GBA-Titel ist *Harry Potter und die Kammer des Schreckens.*

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

## Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Mario Party 4 | GC | 74% | 1 |
| 2. | 2 | Starfox Adventures | GC | 91% | 2 |
| 3. | 4 | Super Mario Sunshine | GC | 91% | 3 |
| 4. | 6 | Harry Potter Kammer des Schreckens | GC | 75% | 2 |
| 5. | NEU | James Bond 007: Nightfire | GC | 85% | 1 |
| 6. | 3 | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 2 |
| 7. | NEU | Tony Hawk's Pro Skater 4 | GC | 92% | 1 |
| 8. | 8 | Resident Evil | GC | 88% | 4 |
| 9. | 10 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 7 |
| 10. | 7 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | GC | 75% | 3 |

PLATZ 1 (GC): Mario Party 4

PLATZ 1 (GBA/GB): Harry Potter Kammer des Schreckens

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Harry Potter Kammer des Schreckens | GB | -- | 2 |
| 2. | 5 | Harry Potter Kammer des Schreckens | GBA | 83% | 2 |
| 3. | 3 | Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer | GB | 58% | 6 |
| 4. | 2 | Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku | GBA | -- | 3 |
| 5. | 4 | Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | GBA | 90% | 3 |

## Most Wanted

| Platz/Vormonat | | | System | Hersteller | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Zelda | GC | Nintendo | 18 |
| 2. | 6 | Metroid Prime | GC | Nintendo | 12 |
| 3. | 2 | Resident Evil Zero | GC | Capcom | 6 |
| 4. | 5 | Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | GC | Electronic Arts | 3 |
| 5. | 8 | Final Fantasy: Crystal Chronicles | GC | Squaresoft | 4 |
| 6. | 7 | Wario World | GC | Nintendo | 2 |
| 7. | NEU | Resident Evil 4 | GC | Capcom | 1 |
| 8. | 9 | Phantasy Star Online Episode I & II | GC | Sega | 3 |
| 9. | NEU | 1080° Avalanche | GC | Nintendo | 1 |
| 10. | 7 | Wario World | GC | Nintendo | 2 |

PLATZ 1: Zelda

Unser Import-Test hat eure Vorfreude auf *Metroid Prime* sichtlich vergrößert. Samus klettert in diesem Monat auf Rang 2. Unangefochtener Spitzenreiter bleibt aber weiterhin Link. Das neue *Resident Evil 4* ist bei euch ebenso begehrt wie *1080° Avalanche.*

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

# DIE REDAKTION

**Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!**

**HANS IPPISCH**
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat zusammen mit seiner Frau und seinem Söhnchen ein beschauliches Weihnachtsfest verlebt und ist gut mit seiner neu gegründeten Familie ins neue Jahr gerutscht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Hans auf die europäische Version von *Metroid Prime*.

**JENS QUENTIN**
32, LEITENDER REDAKTEUR

Bekam bei dem Gang über den Nürnberger Christkindlesmarkt Beklemmungen und fragt sich, warum Touristen viel Kohle zahlen, um sich durch Menschenmassen zu quetschen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Madden NFL 2003
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Doom II (GBA)
Nach Redaktionsschluss?
Muss Jens von seinen Kollegen mittels Enteiser von seinem Fahrrad entfernt werden.

**KERSTIN SPRINGER**
28, Volontärin

Sucht momentan nach einer Wohnung, die näher an ihrem Arbeitsplatz gelegen ist. Eine Anfahrt von 120 km täglich ist besonders bei Schnee und Eis kein Zuckerschlecken.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
James Bond 007: Nightfire
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Game & Watch Gallery Advance
Nach Redaktionsschluss?
Graust es Kerstin jeden Tag davor, die warmen Redaktionsräume zu verlassen.

**UDO CRNJAK**
25.VOLONTÄR

Nach mehreren Tagen intensivem *Blood Omen 2*-Genuss zieht es Udo jede Nacht in finstere Bars, wo er sich eine Bloody Mary nach der anderen genehmigt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Star Wars Bounty Hunter
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The four Swords
Nach Redaktionsschluss?
Beantwortet Udo alias Quentin Tarantino die Fanpost weiblicher Leser.

**FABIAN SLUGA**
23, VOLONTÄR

Verbrachte ein Wochenende in Wièn und hatte dabei arge Probleme mit der Landessprache. Der berühmte „Wiener Schmäh" ist halt nicht für jeden etwas.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The four Swords
Nach Redaktionsschluss?
Rast er abends auf dem PC gegen Janina vom OXM bei *POD* um die Wette.

**CHRISTIAN HARNOTH**
31. SENIOR DESIGNER

Arbeitsstopp im Layout! Neben haufenweise Bildern brachte Christian so viele Eindrücke und Erlebnisse aus seinem Südafrika-Urlaub mit, dass die Arbeit zum Erliegen kam.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Blood Omen 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Comix Zone
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Christian, den Kälteschock nach seiner Rückkehr zu verdauen.

**ALEXANDRA BÖHM**
27, SENIOR DESIGNER

Die PS2-Zeiten sind vorbei, jetzt greift Ali zum GC-Controller und fiebert der Veröffentlichung von *Haven: Call of the King* entgegen. Jump & Runs haben es ihr eben angetan.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
BMX XXX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Micro Machines Explosion
Nach Redaktionsschluss?
Strickt Ali für ihre beiden Papageien Mini-Schals und kleine Wollmützen.

**STEFANIE SÄMANN**
23, JUNIOR DESIGNER

Nachdem Steffis VW-Bus nach langer Reparaturzeit endlich wieder fahrbereit ist, kann sie die Band „mindjuice" zu ihren CD-Release-Partys chauffieren.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Blood Omen 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Defender
Nach Redaktionsschluss?
Surft sie im Netz am liebsten auf die Homepage www.mindjuice.de.

**FABIAN HÜBNER**
18, Auszubildender Mediendesigner

Party on! Fabian ist endlich 18 und freut sich nun auf die Vorzüge des Erwachsenseins: Autofahren, Alkohol, indizierte Filme und Spiele und, und, und ...

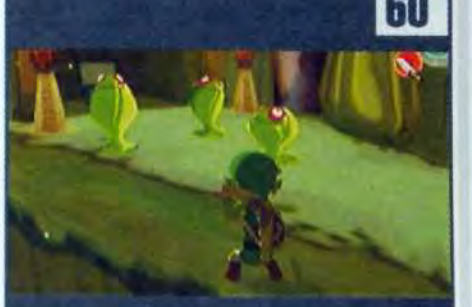
Momentanes GC-Lieblingsspiel
Blood Omen 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Doom II (GBA)
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Fabian, seinen Stapel (besser Turm) an ungesichteten DVDs abzubauen.

## SPIEL DES MONATS

**Zelda: The Wind Waker**

Nach der fulminanten US-Version von *Metroid Prime* in der N-ZONE 01/03 erreichte uns ein weiteres Import-Highlight für den GameCube. Trotz des größtenteils skeptisch aufgenommenen Grafikstils ist das erste GC-Abenteuer von Link ein waschechter Hit, der die hohen Erwartungen erfüllt.

SEITE 60



## ALLE TESTS IM ÜBERBLICK


**GAMECUBE**
Blood Omen 2 ..... 46
BMX XXX ..... 44
Disney Sports Fußball ..... 52
Knockout Kings 2003 ..... 48
Monopoly Party ..... 52
NBA Live 2003 ..... 50
Star Wars Bounty Hunter ..... 40

**IMPORT-TEST**
The Legend of Zelda: The Wind Waker 60

**GAME BOY ADVANCE**
ATV: Quad Power Racing ..... 57
Comix Zone ..... 55
Dave Mirra Freestyle BMX 3 ..... 57
Defender ..... 56
Disney Sports Fußball ..... 57
Doom II ..... 54
Justice League: Injustice for All ..... 56
Legends of Wrestling 2 ..... 57

**IMPORT-TEST**
Pokémon Ruby/Sapphire ..... 70
The Legend of Zelda: The four Swords 68

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

### VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

**SUPER** Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
**SEHR GUT** Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
**GUT** Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
**OK** Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
**SCHWACH** Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
**SCHLECHT** Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

KNIFFLIG An dieser Stelle werden bei geringer Vorsicht einige Bildschirmleben flöten gehen.

LEUCHTREKLAME Jeder Level kann durch sein ganz eigenes Design überzeugen.

Einer der Charaktere, der bereits in den erfolgreichen Teilen des *Star Wars*-Universums für Aufsehen sorgte, ist Boba Fett. Als Kopfgeldjäger lieferte er Han Solo ans Messer und kassierte von Jubba the Hutt eine fette Belohnung. Dieses Metier hat bei der Familie Fett scheinbar Tradition, denn in *Episode II* kommt sein Vater ins Spiel: Jango Fett. Eine wichtige Rolle wurde ihm nicht nur in dem Hollywoodstreifen zugeschrieben, sondern auch in dem neuesten Spiel aus dem *Star Wars*-Universum: *Star Wars Bounty Hunter*. Wer schon immer wissen wollte, wie die Familie Fett eigentlich in den Besitz des Raumschiffes Slave 1 gekommen ist und – eigentlich viel wichtiger – warum Jango der Grund für die Entstehung der Klonarmee ist, kommt nicht darum herum, das Spiel zu spielen.

Nach der Schlacht von Naboo ist die galaktische Republik in Aufruhr – Chaos und Korruption machen sich überall in der Galaxis breit. Unter diesen Umständen entsteht eine Organisation: die Bando Gora. Angeführt von Komari

# Star Wars Bounty Hunter

**Verbrecherjagen in der Zukunft** läuft etwas anders. Jango Fett zeigt euch, wie's geht!

TIERLIEB Aufdringliches Getier muss man mit der nötigen Gewalt zurückhalten.

ARTISTISCH Dieser Kamerad hätte besser Urlaub nehmen sollen.

**DICKER BROCKEN** Die Endgegner haben euch einiges an Feuerkraft entgegenzusetzen.

**KAWUMM** Bei solch einer Explosion kann man sehr gut die tollen Lichteffekte sehen.

Vosa, verbreiten die Anschläge des Kultes Angst und Schrecken in der Galaxis. Das sieht Darth Sidious natürlich nicht gerne, da er eigene Pläne verfolgt und diese durch die Aktionen der Bando Gora in Gefahr sieht. Aus diesem Grund beauftragt er seinen Anhänger Darth Tyranus, der früher einmal ein Jedi-Ritter war und den Namen Graf Dooku trug, damit, die Anführerin zu erledigen und zugleich eine geeignete Spezies für die geplante Klonarmee zu finden. Darth Tyranus verbindet beide Aufträge, indem er einige Kopfgeldjäger auf die Jagd schickt und denjenigen, der es schafft, Komari Vosa zu fassen, als Spender für die Klone missbrauchen will.

## LOS GEHT'S

Das Abenteuer oder - besser gesagt - die Saga beginnt auf der Raumstation Outland Station, welche im Besitz von Rozatta ist. Hier werden



**IRRGARTEN** In den Lagerräumen ist es schwer, den richtigen Ausgang zu finden.

**INFO ZUSATZMATERIAL**

# Nette Dreingabe

### Fleißige Zocker belohnt sollen werden!

Durch ausgiebiges Spielen wird nach und nach viel Bonusmaterial freigeschaltet. Allerdings müsst ihr schon einiges dafür leisten. Nach jedem abgeschlossenen Kapitel werden zum Beispiel die jeweiligen Outtakes aus den Zwischensequenzen verfügbar. Außerdem wird Seite um Seite des Jango-Fett-Dark-Horse-Comics sichtbar. Wer es auch noch schafft, alle Geheimnisse zu finden, kommt in den Genuss der Wizards-of-the-Coast-Trading-Cards. Als letztes Bonus-Feature erwarten hartnäckige Kopfgeldjäger schöne Konzeptzeichnungen und Artworks.

**ZEICHNERISCH** Je weiter ihr im Spiel kommt, desto mehr Seiten des Comics werden verfügbar.

**KARTENLESER** Die gut versteckten Geheimnisse schalten diese begehrten Sammelkarten frei.

**ENTWURF** Ohne diese Zeichnung ist die Entwicklung eines Spieles gar nicht möglich.

**WITZIG** Die Outtakes zeigen missglückte Szenen und sind für einen Lacher zwischendurch gut.

FEUERGEFECHT In späteren Levels arten feindliche Begegnungen in wahre Massenschlachten aus.

SUMPFIG Hier gibt es einiges, vor dem man sich in Acht nehmen sollte.

INFO CHARAKTERE

## Der Nächste bitte!

**Neue Figuren braucht das Land und die bekommt es auch.**

In *Star Wars Bounty Hunter* feiern viele Charaktere ihren Einstand in der Videospielszene. Hier folgt nun eine kurze Vorstellung der wichtigsten.

**ROZATTA**

Sie ist ein weiblicher Toydarian und besitzt eine kleine Raumstation namens Outland Station. Außerdem ist sie mehr oder weniger die Managerin von Jango und kümmert sich um seine Aufträge.

**MONTROSS**

Genau wie Jango Fett war er einmal ein mandalorischer Kämpfer. Berühmt und gleichermaßen gefürchtet für seine Brutalität, spielt er eine nicht zu unterschätzende Rolle.

**DARTH TYRANUS (GRAF DOOKU)**

In vergangenen Tagen war er ein angesehener Jedi. Doch Enttäuschung und Frustration über die Handlungsweise der Jedis trieben ihn zunächst ins Exil. Später wurde er durch den Sith Lord Darth Sidious auf die dunkle Seite der Macht geholt.

Monsterschaukämpfe zur Belustigung zahlender Gäste veranstaltet. Jango ist auf der Suche nach Meeko Ghintee, einem fiesen und hinterhältigen Ganoven. Beim Versuch, ihn zu fangen, wird er selbst Teil eines Kampfes. Ab dieser Stelle übernimmt man die Kontrolle über Jango Fett. Mit gezielten und schnellen Lasersalven muss man hier das monströse Ungetüm erledigen. Von Erfolg gekrönt, macht man sich nun auf den Weg, einen Ausweg aus der Arena zu finden. Dabei ist nicht nur eine gute Kontrolle Jangos Fähigkeiten, sondern auch ein gutes Auge nötig. Für den Fall, dass der Weg einmal durch ein Gitter versperrt sein sollte, kann man es kurzerhand aufschweißen. Dies ist nicht nur besonders nützlich, sondern ist mit hübschen Lichteffekten auch toll in Szene gesetzt. Nach einiger Zeit kommt man in die dunklen Gassen der Stadt, die durch den trüben Dunst und die vielen Passanten sehr atmosphärisch rüberkommt. Wie zu erwarten ist, trifft man hier auf die ersten fiesen Gestalten, die ohne zu fragen gleich das Feuer auf euch eröffnen. Mit einem Druck auf die R-Taste nimmt man einen Gegner ins Visier und kann ihn mit Lasersalven unter Beschuss nehmen. In den meisten Fällen bleibt es aber nicht nur bei einem Fiesling. Wäre auch zu schön gewesen. Nein, Jango bekommt es meistens gleich mit mehreren Feinden zu tun. Aus diesem Grund feuert er zeitgleich auf ein weiteres Ziel. Dass dieses Feature nicht nur nützlich, sondern auch absolut notwendig ist, versteht sich von selbst. Zudem sieht es richtig cool aus, wenn Jango in zwei verschiedene Richtungen zielt und ballert, was die Blaster hergeben.

### ÜBER DEN WOLKEN

Sind die ersten Straßenzüge von allem möglichen kriminellen Abschaum gesäubert, kommt man in den Besitz des Jetpacks. Von da an wird der Einsatz des Raketenantriebs ein essenzielles spielerisches Element, mit dessen Hilfe sich nicht nur Schluchten und Gräben überwinden lassen. An verschiedenen Stellen geht es nur weiter, wenn man sich in luftige Höhen begibt. Bei diesen Passagen ist besonders viel Geschick gefordert, denn der Antrieb bietet nur für eine begrenzte Zeit Unterstützung. Müssen einmal besonders weite Strecken zurückgelegt werden, findet man in unmittelbarer Nähe aber auch das dazugehörige Upgrade. Als anständiger Kopfgeldjäger kommt man allerdings alleine mit zwei Blastern und einem Jetpack nicht weit. Aus diesem Grund bietet die reichhaltige Rumpelkammer viele nette Dinge, die man im Abenteurer-Alltag gut gebrauchen kann, als da etwa wären: vergiftete Kampfpfeile, die durch die toxische Wirkung sofort den Getroffenen ausschalten. Diese Waffe ist aber nur in einem begrenzten Radius wirklich nützlich und findet im gesamten Spiel eher selten Anwendung. Der Flammenwerfer ist die Waffe

SCHMALER WEG Auf einem solch schmalen Steg derart unter Beschuss genommen zu werden ist nicht gerade nett.

**GESPENSTISCH Kurz vor dem Ende werden die Gegner nicht nur fieser, sondern auch immer furchteinflößender.**

mit der geringsten Reichweite, aber mit der verheerendsten Wirkung. Hat der Feuerstoß einen Gegner erwischt, ist es nach einem schrecklichen Todeskampf aus mit ihm. Leider ist der Einsatz ebenfalls nicht besonders oft zu empfehlen, da sich die Gegner immer in einem sicheren Abstand zu euch bewegen. Ganz anders verhält es sich da mit Granaten, Raketen und Scharfschützengewehr. In den späteren Bereichen ist die zielgenaue Verwendung dieser Männerspielzeuge besonders wichtig und für das Weiterkommen notwendig. Von Zeit zu Zeit trifft man auch auf Geschützstellungen. Mit immenser Feuerkraft ausgestattet, sollte man ihnen möglichst aus dem Weg gehen.

## UUUND ACTION!

Spielerisch zeigt sich das Solo-Abenteuer von Jango Fett sehr actionreich. Der Hauptbestandteil ist schlicht und ergreifend: Ballern, was das Zeug hält. Einzelne Gegner sind die absolute Ausnahme, und wenn man mal auf eine geringe Anzahl trifft, dann haben die es in sich. Das Lock-on-Prinzip funktioniert in der Regel sehr gut. Nur selten kommt es vor, dass ein Gegner auf einer anderen Ebene anvisiert wird und so der Rest der Meute hinter euch steht. Außerdem ist es wichtig, immer in Bewegung zu bleiben. Unfaire Situationen gibt es keine, auch wenn es manchmal den Anschein hat. Das Spiel ist – gerade in den späteren Levels – sehr hart, aber nicht unmöglich. Man findet immer eine Möglichkeit, sich den Weg freizuschießen. Man kann auch eine bestimmte Anzahl von Verbrechern in den Levels einfangen, für die man dann das entsprechende Kopfgeld erhält. In grafischer Hinsicht können die sechs Kapitel mit völlig unterschiedlichen Umgebungen voll überzeugen. Egal ob man sich in der Stadt, auf der Raumstation, in dem Asteroidengefängnis oder auf dem Dschungelplaneten befindet, jeder dieser Plätze vermittelt sehr gut seine eigene Atmosphäre. Dies wird vor allem durch die vielen Eigenheiten wie Passanten, verwinkelte Höhlen oder umherschwirrende Insekten unterstrichen. So trifft man auch auf immer andere Gegner, die sehr schön modelliert und animiert wurden. Vor allem bei den Sterbeanimationen wurde hervorragende Arbeit geleistet. Die Lichteffekte wurden ebenfalls mit sehr viel Sorgfalt programmiert und kommen gerade bei besonders hitzigen Gefechten super zur Geltung. Bei den Texturen hätte man allerdings etwas mehr rausholen können. Darüber hinaus läuft das gesamte Spiel mit einer recht stabilen Bildwiederholungsrate und kommt nur bei gleichzeitigem Einsatz von vielen visuellen Effekten leicht ins Stocken. In diesem Bereich hat die GameCube-Fassung klar die Nase vorne. Von bestechender Qualität sind auch die vorgerenderten Zwischensequenzen. Hier hat Industrial Light & Magic erneut gezeigt, dass sie absolute Könner ihres Faches sind. Selten hat man auf dem GameCube derart fantastische Bilder gesehen. Nicht nur die gerenderten Sequenzen sind exellent, Gleiches gilt für die vielen kleinen Überleitungen in Spielgrafik. Soundtechnisch gibt es ebenso nichts zu meckern. Die Toneffekte passen wie die Faust aufs Auge und die Musik von John Williams befindet sich wieder auf höchstem Niveau. Leider stand uns zum Test nur die US-Version des Titels zur Verfügung, weshalb wir über die deutsche Sprachausgabe keine Aussagen machen können. Laut Hersteller wird das Spiel aber komplett für Deutschland lokalisiert werden.

UDO CRNJAK

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak** glühen die Finger.

Schon seit langer Zeit ist mir kein solch schwerer Titel mehr in die Finger gekommen. Was am Anfang noch recht leicht ist, wandelt sich im fortgeschrittenen Verlauf in ein knallhartes Ballerspiel. Die Kunst bei einem so hohen Schwierigkeitsgrad ist, dass das Spielgeschehen fair bleibt, was hier der Fall ist. Spieler, die von der *Star Wars*-Thematik nicht viel Ahnung haben, brauchen keine Bedenken haben, in die Geschichte und den Spielfluss hineinzufinden. Dennoch sollten weniger geübte Zocker erst einmal eine Proberunde machen.

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**STAR WARS BOUNTY HUNTER** — 84%
Electronic Arts

Jango Fett geht auf Beutezug und präsentiert euch ein ungemein fesselndes, aber auch sehr forderndes Abenteuer.

**Spider-Man: The Movie** — 83%
Activision

Der beliebte Netzschwinger aus New York ist da. Durchlebt mit Peter Parker euren eigenen Film und übt Rache an der Verbrecherwelt.

**Batman Vengeance** — 81%
Ubi Soft

Ihr geht mit dem Ritter der Nacht auf Verbrecherjagd und zeigt den Fieslingen, wer die Fledermaus im Hause ist.

**INFO** **KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch mit der PlayStation-2-Version |
| Performance: | Deutlich besser als auf PlayStation 2 |

**Beurteilung der Umsetzung von PS2 auf GameCube** — **Sehr Gut**

Die GameCube-Fassung läuft im gesamten Spiel ohne störende Ruckler. Nur bei exzessivem Einsatz von vielen Lichteffekten gleichzeitig hat die Bildwiederholungsrate kleine Einbrüche zu verzeichnen, während die PS2-Version schon bei normalen Kamerabewegungen ruckelt. Außerdem sind die Ladezeiten auf dem GC verschwindend gering und im Durchschnitt um 33 Sekunden kürzer.

**TEST**
**STAR WARS BOUNTY HUNTER**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card, 57 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Schwer |
| Umfang: | 18 Levels |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.electronicarts.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Electronic Arts** | **31. Januar** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 60,-** | **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten:
**Dolby Surround Pro Logic II**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 82% | 83% | 85% | **84%** |

„Ein tolles und beeindruckendes Action-Spektakel mit einem **harten Schwierigkeitsgrad**“

# BMX XXX

**Moralapostel aufgepasst! BMX XXX ist ein massiver Angriff auf das Sittlichkeitsempfinden.**

Es ist nicht leicht, heutzutage noch ein Trendsportspiel zu programmieren, das aus der Masse herausragt. Man kann es entweder über eine überragende Qualität versuchen oder mit einem Mittel, das immer zieht: nackte Haut! Die Entwickler von Z-Axis haben sich für Letzteres entschieden. Dies wird schon bei der Auswahl der Biker deutlich. Die weiblichen Fahrerinnen sind teilweise nur mit knappem Slip und BH bekleidet. Ihre männlichen Pendants protzen dagegen mit wilden Frisuren oder coolen Tätowierungen. Wem das Outfit noch nicht schräg genug ist, der kann im Editor einen eigenen Biker kreieren und dabei seiner „schmutzigen" Fantasie freien Lauf lassen.

## DIRRTY!

Die Outfits der BMX-Fahrer sind jedoch einen Dreck gegen die Aufträge, die es in den insgesamt acht Arealen im Rahmen der Hardcore-Tour zu erfüllen gilt. Da muss man beispielsweise Prostituierte in ihr Stundenhotel bringen oder von Blähungen geplagte Bauarbeiter zum nächsten Dixie-Klo chauffieren. Ihr wollt es noch ekliger? Dem Eisverkäufer von der Straße beschafft ihr gelben Schnee, da ihm die Zitronensorte ausgegangen ist. Die gelben Schneehaufen solltet ihr vor den örtlichen Kneipen suchen, wo sich die Betrunkenen erleichtern. Jede der Missionen hat ein Zeitlimit, das wie bei *Aggressive Inline* erst startet, wenn man mit den entsprechenden Typen geredet hat. Die nehmen übrigens kein Blatt vor den Mund und lassen so gut wie keine zotige Beleidigung aus. In den vergleichsweise kleinen Arealen lie-

**AFRO** Die schönen Stiefel scheinen beim Radeln nicht zu behindern.

**DUO** Selbst mit einem schwergewichtigen Bauarbeiter auf dem Rad wird getrickst.

gen Münzen verstreut, welche man aufsammeln sollte, wenn man einen Besuch im Stripclub eingeplant hat. Je nach Anzahl der Münzen kann man dort heiße Videosequenzen betrachten, in denen kurvenreiche Damen die Hüllen fallen lassen.

## LUSTLOSE TECHNIK

Zwar wartet das Spiel mit einer verbesserten *Dave Mirra Freestyle BMX* 2-Engine auf, diese reißt aber wahrlich keine Bäume aus. Obwohl die Levels nicht gerade vor Details strotzen, trüben teils heftige Pop-ups den Spielspaß. Darüber hinaus ist das Handling der Bikes für ein Trendsportspiel viel zu träge. Punkteträchtige Combos im Sprung werden damit zu einem echten Glücksspiel. Die Animationen der Radler passen sich der durchschnittlichen Präsentation eindrucksvoll an und schwenken zwischen gelungen und lächerlich. Anfangs kann man zwar noch herzlich über die teilweise jenseits des guten Geschmacks liegenden Aufgaben lachen, diese sind sich aber im Verlauf des Spiels zu ähnlich, um länger zu motivieren. Hat man erst einmal alle Stripeinlagen genossen, sinkt der Motivationsgrad fast noch unter das Niveau der Sprüche.

JENS QUENTIN

**MEIN FAZIT OK**

**Jens Quentin**
hat einen Fahrradständer.

So anregend die heißen Hasen in den Stripsequenzen sind, so abtörnend ist der Rest des Spiels. Selbst die größten Vorbauten der Strip-Schönheiten können über die träge Steuerung, das lieblose Leveldesign, die technischen Schwächen und die öden Aufgaben nicht hinwegtrösten. Das nächste Mal sollten die Entwickler von Z-Axis lieber wieder Gameplay und gutes Leveldesign in den Vordergrund stellen, so wie sie es bei *Aggressive Inline* getan haben. Mein Tipp an volljährige Leser: Haut die für das Spiel angesparte Kohle lieber in einem echten Stripclub auf den Kopf.

**IM VERGLEICH**
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Tony Hawk's Pro Skater 4** — 92%
Activision

Der Altmeister ist zurück! Tony Hawk zeigt sich bei seinem vierten Auftritt von seiner besten Seite und holt sich den Thron zurück.

**Aggressive Inline** — 89%
Acclaim

Wer nicht unbedingt auf ein Skateboard besteht, sollte sich diesen Titel auf jeden Fall anschauen. Technisch nahezu fehlerfrei.

**BMX XXX** — 69%
Acclaim

Trotz heißer Chicks und derben Humors vor allem technisch eine Enttäuschung. Da helfen auch die größten Möpse nichts.

**HIGH-SCORE Bei den Wettbewerben müssen die Biker Punktrichter beeindrucken.**

**INFO KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch zu PS2 + Xbox |
| Performance: | Identisch zu PS2 + Xbox |
| **Umsetzung von PS2 und Xbox auf GameCube** | **OK** |

*BMX XXX* macht auf allen drei Konsolen im Wesentlichen den gleichen (nicht gerade berauschenden) Eindruck. Flüssig läuft das Radeln in allen drei Versionen, allerdings haben die Texturen die gleiche schwache Qualität und auch das Pop-up ist zu erkennen. Allerdings muss angemerkt werden, dass sich die Bikes mit dem PlayStation-2- oder dem Xbox-Controller dank des besser platzierten digitalen Steuerkreuzes einfach einen Tick angenehmer steuern lassen als mit dem schwammigen Analog-Stick des GameCubes.

**TEST**
**BMX XXX**

| | |
|---|---|
| Genre: | Trendsport |
| Spieler: | 1-2 |
| Speichern: | Memory Card, 18 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 8 Areale |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.bmxxxx.com |
| Hersteller: | Activision |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 60,- |
| USK-Freigabe: | Ab 16 Jahren |
| Besonderheiten: | Keine |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 62% | 71% | 70% | 69% |

„Trotz des heftigen **Körpereinsatzes** nur ein weiterer durchschnittlicher Trendsporttitel. "

**UNHEIMLICHE BEGEGNUNG Auf der Raketenabschussbasis werdet ihr von Aliens belästigt.**

**WINKE WINKE Die Stripeinlagen dieser kurvenreichen Damen müsst ihr euch hart erarbeiten.**

**FRECH An dem Türsteher des Striplokals ist ein kleiner Poet verloren gegangen.**

RAUSSCHMEISSER: Hey, Arschgesicht - ohne Flocken kein Poppen. Ohne Moos keine Popos.

**MACH DICH NACKIG! Wer im direkten Duell weniger Punkte macht, muss Kleidungsstücke ablegen.**

**OBERLEITUNG Ihr solltet stets die im Bild rechts befindliche Gesundheitsanzeige im Auge behalten.**

INFO VAMPIRNAHRUN

## Überlebens-training

**Will man als Vampir in Meridian weiter kommen als bis zur nächsten Straßenecke, sollte man verschiedene Dinge auf jeden Fall berücksichtigen.**

**BLUT**
Der Lebensnektar der Sterblichen ist nicht nur für Menschen zum Überleben nötig. Auch Vampire brauchen ihn, um bei Kräften zu bleiben.

**LORE-ENERGIE**
Um die Energieanzeige weiter ausbauen zu können, sollten die Gebiete sorgfältig durchsucht werden. Die Kisten sind in zwei Ausführungen zu finden und unterscheiden sich nur durch die Menge des Inhaltes.

**WAFFEN**
Kain verfügt zwar über mächtige Klauen, mit denen er seine Peiniger kräftig auseinander nehmen kann, aber trotzdem sollte man auch auf diverse Todbringer zurückgreifen. Zu bedenken ist nur die begrenzte Haltbarkeit der Waffen.

N-ZONE HIT

# Blood Omen 2

Bisher litt der GameCube an **ausgeprägter Blutarmut.** Nun kann Kain Abhilfe schaffen.

Nach einem knappen halben Jahr hat der Vampir Kain auch den GameCube als Jagdrevier entdeckt. Davor durfte er 1996 das letzte Mal als Hauptfigur in einem Videospiel seine Eckzähne feilen und die Gefilde von Nosgoth unsicher machen. Dazwischen hatte er zwei Gastauftritte als erklärter Erzfeind von Raziel in *Soul Reaver 1* und 2. An seiner Einstellung hat sich im Lauf seiner Videospielkarriere nichts geändert und er ist immer noch böse – und zwar sehr böse. Dafür gibt es auch einen Grund: nicht etwa, weil es in der Natur eines Vampirs verankert ist. 200 Jahre befeh-

**FINSTERLING Kain wurde im Spiel mit der deutschen Synchronstimme von Nicholas Cage ausgestattet.**

**ENERGIE-STOSS Wenn ihr genügend Lore-Energie aufgesammelt habt, nehmt ihr an Kraft zu.**

**INDUSTRIALISIERUNG Das Fabrikenviertel sieht mit seinen gewaltigen Bauten sehr beeindruckend aus.**

**PEINIGER Der Fürst der Sarafanen ist für das Leid von Kain verantwortlich und sollte sich wohl besser vorsehen. (oben)**
**HARTE NUSS In den späteren Bereichen werden die Gegner immer schwerer und verlangen viel Geschick. (unten)**

ligt Kain seine Armee und brandschatzt munter das Land Nosgoth, bis er auf die Stadtmauern des Ortes Meridian trifft. Hier wird sein Kreuzzug von den Sarafanen und deren Fürst schnell beendet. Als Resultat dieser Niederlage verliert Kain nicht nur das Schwert Soul Reaver, sondern fällt auch für zwei Jahrhunderte in ein tiefes Koma. Nach seinem Erwachen muss er feststellen, dass er große Gedächtnislücken hat und seine gesamten Fähigkeiten verloren gegangen sind.

## BLUTIGES ASS IM ÄRMEL

In der Zwischenzeit erging es den übrigen Vampiren sehr schlecht. Viele wurden in einer regelrechten Hexenjagd ausgelöscht. Die wenigen, die diese Säuberungsaktion der Sarafanen überlebt haben, schlossen sich in einer Untergrundorganisation („Cabal") zusammen und wehrten sich gegen ihre Peiniger. Der Rest lief feige zum Feind über. Ohne das Wissen über Kains Wiederauferstehung aufseiten der Sarafanen sehen die Cabal und Kain selbst endlich die Möglichkeit, Vergeltung zu üben. Da er aber erst einmal zu Kräften kommen muss, greift Umah, ebenfalls ein Mitglied der Cabal, ihm kräftig unter die Arme. Während des guten Tutorials wird man Stück für Stück mit der intuitiven Steuerung vertraut gemacht. Kommt es zu einem Kampf, nimmt man einen Gegner ins Visier und bringt ihn mit Kains Klauen oder Waffen zur Strecke. Ist der Feind erledigt, werden die Mühen mit einem kleinen, blutroten Drink belohnt. Denn als Vampir ist es lebensnotwendig für Kain, sich durch den Lebenssaft anderer bei Kräften zu halten. In speziellen Kisten befindet sich Lore-Energie, die dafür sorgt, dass die Kapazität der Lebensenergie zunimmt.

## TISCHLEIN DECK DICH

Anfangs wird man noch mit Dieben und anderen leichten Opfern konfrontiert. In den späteren Bereichen werden die Feinde aber immer schwerer und verlangen Kain viel Geschick ab. Neben den Kämpfen muss man auch seine grauen Zellen arbeiten lassen. Schalter- und Schieberätsel wollen gelöst werden, damit sich immer weitere Bereiche öffnen. Die intelligent gestaltete Levelarchitektur kann ein ums andere Mal begeistern. Dazu sieht das Ganze auch noch richtig gut aus. Feine Texturen, geschickt platzierte Lichteffekte und Unterhaltungen unter Passanten lassen eine tolle Atmosphäre aufkommen. Positiv fällt das flüssige Scrolling des Spiels auf. Es kommt ganz selten vor, dass die Framerate kleine Einbrüche zu verzeichnen hat – vor allem, wenn große offene Anlagen zu berechnen sind. Da das Spiel, wie auch schon *Soul Reaver* davor, die Streaming-Technologie verwendet, um während des Spiels weitere Daten in den Speicher zu schaufeln, können auch hier gelegentliche Ruckler auftreten. Musikalisch werden sehr gute, atmosphärische Klänge präsentiert, die sich dynamisch dem jeweiligen Spielgeschehen anpassen.

UDO CRNJAK

**INFO KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch mit PS2 und Xbox auf GC |
| Performance: | Identisch zur PS2 |

**Umsetzung von PS2 auf und Xbox auf GC** — **GUT**

Die Xbox-Variante hat keine Ruckler im Spiel zu verzeichnen. Außerdem verfügt Kain auf der Box über einen korrekten Schattenwurf. Nichtsdestotrotz kann auch der GameCube-Ableger überzeugen und macht eine Menge Spaß.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
mag Bloody Mary.

Es ist einfach cool, mit einem waschechten Antihelden durch die dunklen Gassen Meridians zu streifen. Die Atmosphäre zieht einen unwillkürlich in ihren Bann. Die Rätsel beschränken sich zwar nur auf Schalterumlegen und Kistenverschieben, aber der wachsende Anspruch ist doch in der Lage, den Spieler bei Laune zu halten. Auseinandersetzungen laufen leider immer nach demselben Schema ab: Blocken, Ausweichen, Schlagen ohne großartige Abwechslung. Dennoch ein sehr gutes Spiel mit einem richtig fiesen „Helden". Kain bittet zu Tisch.

**IM VERGLEICH**
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Eternal Darkness** — Nintendo — **90%**
Der Referenz-Titel bleibt an der Spitze. Gruselt euch durch verschiedene Zeitepochen und zeigt dem Bösen, wo der Hammer hängt.

**Resident Evil** — Electronic Arts — **88%**
Ist Zombies jagen euer Hobby?? Tatsächlich? Dann tut es wenigstens auch auf die grafisch schönste Art und Weise.

**BLOOD OMEN 2** — Eidos — **85%**
Heute im Angebot: eine reichhaltige Schlachtplatte! Begleitet Kain auf seinem Rachefeldzug, auf dass die Vampire das Land regieren.

**TEST**
**BLOOD OMEN 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card, 1 Block |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 11 Kapitel |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.eidos.de**

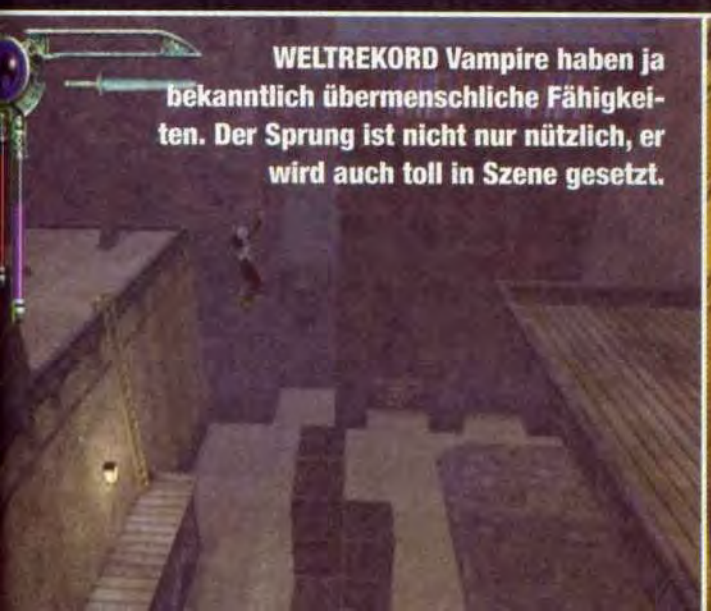
| | |
|---|---|
| Hersteller: **Eidos** | Termin: **24. Januar** |
| Preis: **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten:
**Keine**

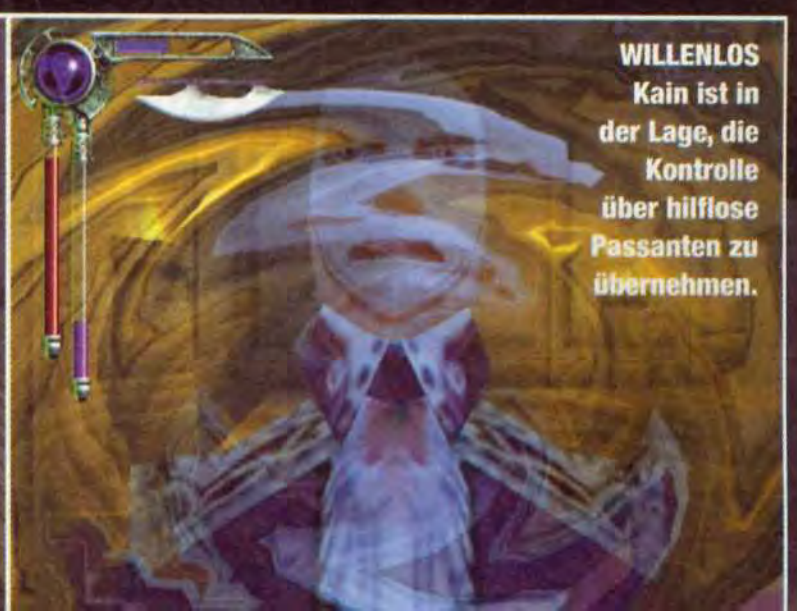
**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 84% | 88% | 86% | **85%** |

„Tut was gegen die Blutarmut und geht mit Kain auf **Beutezug**."



**WELTREKORD Vampire haben ja bekanntlich übermenschliche Fähigkeiten. Der Sprung ist nicht nur nützlich, er wird auch toll in Szene gesetzt.**



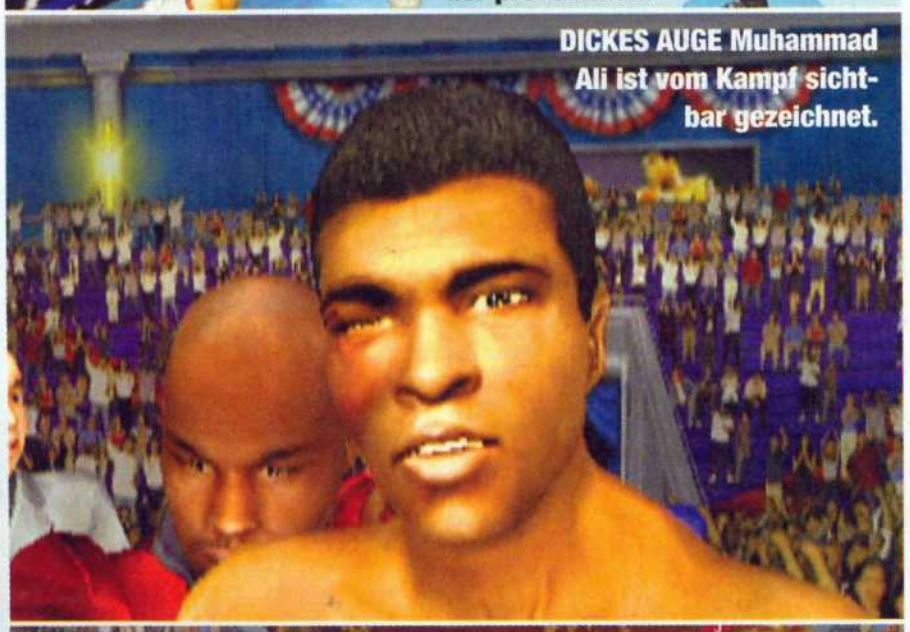
**WILLENLOS Kain ist in der Lage, die Kontrolle über hilflose Passanten zu übernehmen.**

# Knockout Kings 2003

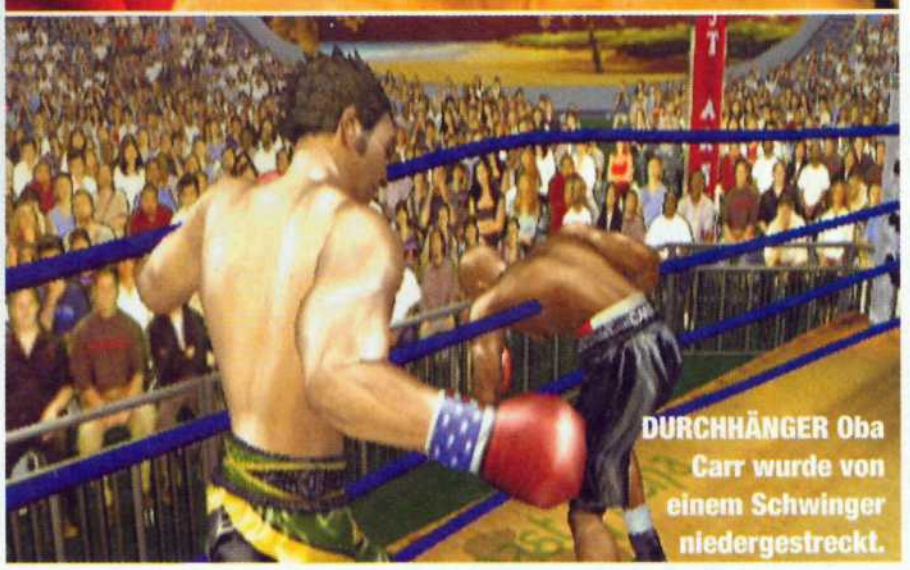
Nach Rocky kommt nun die zweite vielversprechende **Box-Simulation** für den GameCube. Ring frei!

Electronic Arts fährt mit *Knockout Kings 2003* schwere Geschütze auf, denn ihr dürft so legendäre Kämpfer wie Muhammad Ali, Joe Frazier, Roberto Duran, Sugar Ray Leonard, Felix Trinidad, Oscar De La Hoya oder den derzeit weltbesten Boxer Lennox Lewis steuern. Hinzu kommen über 20 fiktive Boxer, die nichts mit der Realität zu tun haben. Ist euch die Auswahl immer noch zu klein, dann könnt ihr euch auch noch einen Boxer selbst erstellen. Doch Electronic Arts klotzte nicht nur mit der Anzahl der Boxer, sondern auch bei den verfügbaren Spielmodi. Im Schlagorgie-Modus müsst ihr versuchen, den Gegner durch technischen K. o. auszuschalten. Ein Rundenlimit gibt es nicht. Für jeden gelandeten Treffer kassiert ihr Punkte. Ihr könnt allerdings nicht nur an einer Schlagorgie, sondern auch an einem Turnier teilnehmen sowie eine Karriere starten. Der Karriere-Modus ist sehr interessant, da ihr hier einen selbst erstellten Boxer vom Niemand zum Weltmeister

WITZIG Mit L und Z könnt ihr den Gegner provozieren.



DICKES AUGE Muhammad Ali ist vom Kampf sichtbar gezeichnet.



DURCHHÄNGER Oba Carr wurde von einem Schwinger niedergestreckt.

INFO CREATE A BOXER

## Wer ist Lennox Lewis?

**Was sind Evander Holyfield oder Lennox Lewis im Vergleich zu einem eigenen Boxer?**

Bei *Knockout Kings 2003* könnt ihr euch selbst einen Boxer basteln. Neben dem Namen bestimmt ihr Größe und Körpergewicht eures Boxers, sowie ob ihr eher schnell oder langsam sein wollt. Auch Auslage und Spezialschläge sind einstellbar. Fast genauso wichtig sind natürlich die Farbe der Box-Handschuhe, die Shorts oder die Tattoos. Schließlich will man seinem Gegner ja Respekt einflößen.

**INTERESSANT Mit dem selbsterstellten Boxer könnt ihr im sehr guten Karriere-Modus antreten.**

GELUNGEN Die Animationen der Boxer sind hervorragend inszeniert.

UNBLUTIG Der rote Lebenssaft fließt nur sehr selten.

UNGEWÖHNLICH Im Schlagorgien-Modus geht es darum, Punkte zu sammeln und den Gegner niederzuschlagen.

macht. Abgesehen vom Karriere-Modus könnt ihr in den Spielmodi auch zu zweit antreten.

## ANSPRUCHSVOLLES RINGGESCHEHEN

*Knockout Kings 2003* ist eine Mischung aus anspruchsvollem und spektakulärem Arcade-Boxen. Die Steuerung ist schnell erlernt. Ihr steuert euren Boxer mit dem linken Analogstick. Mit B führt ihr einen linken Haken aus und mit X einen rechten (linkshändige Boxer umgekehrt). Mit A nutzt ihr den Jab und mit Y schlagt ihr Cross durch die Mitte. Der Z-Knopf dient für einen Spezialschlag des jeweiligen Boxers. In Kombination mit der R-Taste könnt ihr jederzeit einen Uppercut ausführen. Mit der L-Taste wird, wie auch beim Konkurrenzprodukt *Rocky*, geblockt. Praktischerweise könnt ihr bei *Knockout Kings 2003* auch vernünftig aus einem Block herausschlagen. Dies ist bei *Rocky* nur begrenzt möglich. Darüber hinaus könnt ihr euren Gegner auch provozieren, einen Tiefschlag sowie einen unerlaubten Schlag anbringen. Auch dies ist bei *Rocky* in dieser Form nicht möglich. Allerdings hätte man die Steuerung hier etwas einfacher gestalten können, da man immer zwei Tasten gleichzeitig nutzen muss. Das Digital-Kreuz wurde genau wie der Analogstick bei der Zuteilung der Steuerung sträflich verschmäht. Nach den ersten Kämpfen denkt man zunächst noch, dass simples Knöpfchendrücken ausreicht, um „Knockout King" zu werden. Doch sobald man auf die richtigen Gegner trifft, wird das Spiel deutlich anspruchsvoller.

## TECHNISCHER K. O.?

Technisch ist *Knockout Kings 2003* eine zwiespältige Angelegenheit. Die Ladezeiten sind relativ lang und zudem deutlich länger als beim Box-Konkurrenten *Rocky*. Die Grafik sieht sehr gut aus, insbesondere die realistischen Animationen der Boxer, welche durch Motion Capturing in Szene gesetzt wurden. Realitätsnah sind auch die Verletzungen der Boxer, die im Kampfverlauf auftreten. Weniger gut wirken dagegen die Zuschauer, die einfach nur durch flache 2D-Sprites dargestellt werden. Anders als bei *Rocky* werden hier auch keine Flaschen in den Ring geworfen, sobald dem Publikum etwas nicht gefällt. Dadurch wirkt das Spiel wesentlich statischer und weniger lebendig. Doch nicht nur bei den Zuschauern muss *Knockout Kings 2003* im Vergleich zu *Rocky* Federn lassen. Denn es gibt auch keine pompös inszenierten Einmärsche inklusive eingängiger Musikstücke. Die Soundeffekte sind dagegen okay und die beiden englischsprachigen Kommentatoren Larry Michael und Max Kellerman witzig und hilfreich. Leider wiederholen sie sich relativ häufig. Schön in Szene gesetzt sind die verschiedenen Niederschlag-Szenen, nur leider wiederholen auch sie sich recht schnell. Dank des ausgeklügelteren Kampfssystems kommt *Knockout Kings 2003* aber doch sehr nahe an *Rocky* heran. Arbeitet man bei EA an der Präsentation, steht uns nächstes Jahr ein Hit ins Haus.

FABIAN SLUGA

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Fabian Sluga**
ist Box-Weltmeister.

Mir hat *Knockout Kings 2003* aufgrund der anspruchsvolleren Boxkämpfe gegenüber *Rocky* viel Spaß gemacht. Schön ist vor allem, dass man im Vergleich zu *Rocky* auch Tiefschläge ausführen kann. Die Grafik ist gut und die Boxer sehr unterschiedlich. Die vielen Spielmodi und der grandiose Karriere-Modus tragen darüber hinaus zur Langzeitmotivation bei. Allerdings muss sich EA bei der Präsentation noch mächtig verbessern. Schließlich tragen die Inszenierung sowie die Trainer-Kommentare bei *Rocky* viel zur Atmosphäre bei. Ein paar Box-Arenen über die zehn vorhandenen hinaus wären auch nicht schlecht gewesen. Wer ein gutes Box-Spiel sucht und *Rocky* nicht mag, kann mit *Knockout Kings 2003* nichts falsch machen.

**IM VERGLEICH**
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Rocky** — Rage — **84%**

*Rocky* fängt den Charme der fünf Kinofilme gut ein. Original-Musik, gute Grafik sowie ein feines Kampfsystem machen *Rocky* zur Box-Referenz.

**KNOCKOUT KINGS 2003** — Electronic Arts — **82%**

*Knockout Kings* kann aufgrund der schwächeren Präsentation nicht an *Rocky* vorbeiziehen, bietet aber ein besseres Kampfsystem.

**Bloody Roar** — Activision — **82%**

*Bloody Roar* ist das hierzulande einzig erhältliche gute Beat-'em-Up-Spiel für den GameCube. Prügelspiel-Fans sollten mal Probe zocken.

**TEST**
**KNOCKOUT KINGS 2003**

| | |
|---|---|
| Genre: | Sport |
| Spieler: | 1-2 |
| Speichern: | Memory Card, 5 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 5 Spielmodi |
| Sprache: | Dt.Texte, engl. Sprache |

Internet: **www.electronicarts.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Electronic Arts** | Termin: **Erhältlich** |
| Preis: **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 77% | 71% | 84% | **82%** |

„Gutes Box-Spiel, das unter einer **durchschnittlichen Präsentation** leidet. Trotzdem sehr empfehlenswert."

# NBA Live 2003

**GESTOPFT** Superstars wie Kobe Bryant sind fast nicht zu stoppen. In der Offensive kann man meistens ohne große Gegenwehr zum Korb ziehen.

**AM SPIELFELDRAND** Die eingestreuten Zwischensequenzen zeigen aufgeregte Coaches und Spieler, die ungeduldig auf ihren Einsatz warten.

## Nach dem Motto „Besser **spät** als nie" konnten wir endlich NBA Live 2003 unter die Lupe nehmen.

Irgendwie witzig: Während man bei Electronic Arts in Sachen Fußball gerade den Wandel vom Arcade-Kick zur realistischen Simulation vollzogen hat, geht der Weg beim EA-Basketball scheinbar genau in die entgegengesetzte Richtung. Bislang stand die *NBA Live*-Serie für eine spielerisch anspruchsvolle NBA-Simulation mit zahlreichen Taktikmöglichkeiten, bei der man sich die Punkte hart erarbeiten musste. Bei *NBA Live 2003* haben die Entwickler Simulationsanteile und Schwierigkeitsgrad deutlich nach unten geschraubt. Das Ergebnis: viele Dunkings, spektakuläre Blocks, also schnelles Fast-Break-Basketball ohne große taktische Zwänge. Dies gilt sowohl für den Arcade- als auch für den Simulationsmodus. Wer zumindest etwas Taktik ins Spiel bringen will, kann per Steuerkreuz ein Isolation spielen oder den gegnerischen Superstar in knallharte Doppeldeckung nehmen. Beim One-on-One an der frischen Luft könnt ihr nicht nur mit den aktuellen, sondern auch mit Allstars aus fünf Jahrzehnten NBA auf Korbjagd gehen. Mit dem C-Stick führt der Spieler dabei je nach Bewegungsrichtung verschiedene Trickmanöver aus, während man mit der L-Taste mit dem Rücken zum Korb aufpostet. Die flüssigen Animationen sind ebenso gelungen wie die Steuerung. Die Spieler drücken und schieben unter dem Brett oder hämmern den Ball eindrucksvoll in die Reuse. Für typisches NBA-Flair sorgen neben dem englischen Kommentator diverse Zwischensequenzen, in denen ein wild gestikulierender Coach oder jubelnde Bankspieler zu sehen sind. Der Soundtrack mit Stücken von Busta Rhymes oder Snoop Dogg sorgt für die richtigen Beats beim Stopfen.

JENS QUENTIN

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Jens Quentin** dribbelt durch.

Während *NBA Live*-Veteranen aufgrund des seichten Schwierigkeitsgrades ungläubig den Kopf schütteln, dürfen Anfänger der Serie und Gelegenheitsspieler frohlocken. Im besten Westcoast-Stil wird selbst im Simulationsmodus munter drauflosgestopft, -geblockt und -geschossen, dass sich die Bretter biegen. Bei fast jedem Spielzug gibt es eine spektakuläre Aktion in Angriff oder Verteidigung, die Fans und Mitspieler ausrasten lässt. Technisch gibt es aufgrund starker Animationen, flüssigen Spielablaufs und gut umgesetzter Steuerung keinen Grund zur Klage. Etwas weniger Show und etwas mehr Spieltiefe hätten dem Titel jedoch nicht geschadet.

**TEST**

**NBA LIVE 2003**

| | |
|---|---|
| Genre: | American Sports |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card, 57 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 4 Spielstufen |
| Umfang: | 5 Spielmodi |
| Sprache: | Englisch mit dt. Texten |

Internet: **www.electronicarts.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller **Electronic Arts** | Termin **Erhältlich** |
| Preis **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 84% | 79% | 84% | **83%** |

„Überraschend **unkompliziertes** NBA-Spektakel mit gewohnt starker Präsentation"

**ONE ON ONE** Von Legende Larry Bird kann selbst „German Wunderkind" Dirk Nowitzki auf dem Freiplatz noch einiges lernen.

# Monopoly Party

## Ein **legendäres Gesellschaftsspiel** hält auf dem GameCube seinen Einzug.

Jetzt ist es sogar vor dem Fernseher möglich, im gemütlichen Beisammensein einem Brettspiel zu frönen. Ihr habt die Wahl zwischen der klassischen Variante oder dem Party-Modus. In Monopoly Classic bleibt alles beim Alten. Kauft, wenn möglich, am besten gleich die Schlossallee oder die Parkstraße, geht über Los, um euch Moneten zu krallen, und vermeidet vor allem, Jake, dem Knastbruder, einen Besuch hinter Gittern abzustatten. Im Party-Modus könnt ihr zwischen der klassischen Variante und vier weiteren Brettern (SciFi-, Fantasy-, Urzeit- und Antike-Board) wählen. Auf dem Fantasy-Brett hüpft ihr beispielsweise mit einem Axt schwingenden Krieger über die Spielfelder, am Regelwerk ändert sich dadurch jedoch nichts. Die Sicht auf das Spielfeld ist oftmals leider zu sehr begrenzt.

KERSTIN SPRINGER

**MITTELALTER Mit diesem seltsamen Kauz könnt ihr über die Felder ziehen.**

**KURIOS Auf dem SciFi-Board hat man nur von oben eine Ansicht auf das Brett.**

**MEIN FAZIT OK**

**Kerstin Springer**
liebt das Original.

Bei meinem *Monopoly* musste ich leider immer wieder feststellen, dass Teile des Zubehörs wie Karten oder Würfel auf Nimmerwiedersehen verschwunden waren. Dieses Problem hat man hier – Gott sei Dank – nicht! Das Laden dauert lange, aber die 3D-Optik und die Spielfiguren sind gelungen. Allerdings sollte man nicht zu viel erwarten. *Monopoly* ist eben *Monopoly*! Brettspiel-Feeling kommt natürlich nicht rüber. Das kann eben nur das Original bieten.

**TEST**
**MONOPOLY PARTY**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card, 10 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Leicht |
| Umfang: | 5 Bretter |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.infogrames.de |
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 27. Februar |
| Preis: | Ca. € 60,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Besonderheiten: | Keine |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 69% | 65% | 59% | **61%** |

„Wer auf Teufel komm raus **keine Mitspieler findet**, sollte sich die GameCube-Version holen."

# Disney Sports Fußball

## Mit diesem Titel erwartet euch kein Fußballspiel **im gewöhnlichen** Sinne.

**EINMARSCH Mickey und Goofy sind wild entschlossen, sich eine harte Schlacht zu liefern.**

**PASSEN Micky hätte den Ball lieber zu einem seiner Team-Kollegen kicken sollen.**

Die Fähigkeiten von Micky, Goofy und Co. beschränken sich lediglich auf Pässe, Flanken und Schüsse. Die Comic-Helden lassen sich einfach steuern und die Charakteranimationen sind zum Schmunzeln. Minnie und Co. verfügen wie bei der GBA-Version über verschiedene Tricks. Durch den Einsatz eines Magic-Moves kann sogar Donald trotz seiner Plattfüße kurzzeitig in einem Affentempo über den Rasen jagen. Unabhängig von der Laufrichtung ist es mithilfe des C-Sticks möglich, den Ball in beliebige Richtungen zu kicken. Drei Spielmodi und ein Multiplayer-Modus erwarten euch bei *Disney Sports Fußball*. Im Dream Cup sind alle nur auf den Pokal scharf, wohingegen beim Challenge Cup nacheinander so viele Teams wie möglich besiegt werden müssen. Im Exhibition Cup erwartet euch noch ein weiterer Turniermodus. In sämtlichen Spielvarianten werdet ihr euch in einer quietschbunten Umgebung wiederfinden. Disney-Fans dürften ihre Freude daran haben, echte Simulationsfans sollten besser die Finger davon lassen.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT OK**

**Kerstin Springer**
ist Goofy-Fan.

Die Animationen der Charaktere gefielen mir bei diesem Spiel am besten, allerdings hätten die Stadien etwas detaillierter ausfallen können. Kenntnisse über Fußball sind hier vollkommen unnötig, da Verstöße gegen die Regeln sowieso ziemlich lax geahndet werden.

**TEST**
**DISNEY SPORTS FUSSBALL**

| | |
|---|---|
| Genre: | Fußball |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card, 15 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Leicht |
| Umfang: | 4 Spielmodi |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.konami-europe.de |
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | Februar |
| Preis: | Ca. € 60,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Besonderheiten: | Keine |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 71% | 66% | 69% | **62%** |

„**Witzige Bolzerei** mit einer Menge Disney-Figuren, die Magic-Moves beherrschen"

**BESTER FREUND** Mit einem Schuss seid ihr dabei. Die BFG 9000 ist enorm durchschlagskräftig.

**ÜBERMACHT** An den Augen des Charakters kann man die Wirkung von Hilfsmitteln, wie z. B. dem Berserk-Modus, sehen.

**1. BRACHIAL** Mutige Naturen versuchen die gegnerische Brut mit der Kettensäge zu bezwingen.
**2. GROSSER BRUDER** Die Schrotflinte richtet schon eine Menge Schaden an – aber die Doppelläufige erst! Puh!
**3. DICKER BROCKEN** Dieser Zeitgenosse kann nicht nur durch sein Auftreten beeindrucken.

# Doom II (GBA)

**Das Böse ist wieder da!** Auf der Erde ist die Hölle los und ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit.

Zur Zeit entdekken immer mehr Entwikkler den Game Boy Advance als Plattform für Ego-Shooter. Mit *Ecks vs. Sever* und *Duke Nukem Advance* sind bereits sehr gute Vertretter dieses beliebten Genres erschienen. Torus Games hat den Duke bereits exzellent auf den GBA konvertiert und entwickelt nun auch die Fortsetzung des Kultshooters. Diese entschärfte Version versucht natürlich an den Erfolg des ersten Teils anzuknüpfen, was ohne jeden Zweifel auch gelingen dürfte. Als knallharter Marine kommt ihr nach einer erbitterten Schlacht im Weltall auf die Erde zurück, um den Albtraum der ersten Begegnung zu vergessen. So weit, so gut. Zu eurem Entsetzen müsst ihr aber feststellen, dass es sich die Aliens auch schon auf der Erde gemütlich gemacht haben. Hier versuchen sie nicht nur die gesamte Menschheit auszulöschen, sondern auch den Planeten als neues Domizil für ihre teuflischen Machenschaften zu missbrauchen. Das bedeutet für euch: von einem brutalen Gefecht ins nächste.

## KEINE GNADE

Anfangs mit einer einfachen Pistole spärlich bewaffnet, ergattert ihr im Verlauf des Spieles viele neue Waffen, die euren Argumenten Nachdruck verleihen. Mit einem Raketenwerfer oder einer BFG 9000 im Gepäck lässt sich eben viel einfacher Frieden schließen. Man ist in der Lage, sich nur auf einer Ebene fortzubewegen. Springen ist genauso wenig möglich wie umsehen. Das Gameplay und das Leveldesign wurden jedoch darauf aufgebaut und so vermisst man diese Elemente beim Spielen nicht. Befindet sich ein Gegner nicht auf eurer Ebene, sondern über oder unter euch, so zielt ihr automatisch. Auf diese Weise könnt ihr die anfangs noch recht schwächlichen Gegner aufs Korn nehmen. Spielerisch ist das Ego-Spektakel über jeden Zweifel erhaben und vermittelt dasselbe Spielgefühl, welches das Original berühmt gemacht hat. Die 3D-Optik läuft flüssig über den Bildschirm und sieht genauso düster aus wie damals. Beim Spielen macht sich nach wie vor eine beklemmende Atmosphäre breit, die leider durch die miesen Musikstücke gestört wird.

UDO CRNJAK

**TEST**
**DOOM II (GBA)**

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | 4 Schwierigkeitsgrade |
| Umfang: | 30 Levels |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.activision.com**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Activision** | Termin: **Erhältlich** |
| Preis: **Ca. € 45,-** | USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 78% | 66% | 88% | **87%** |

„Ein **Klassiker** kehrt zurück und hat nichts von seinem rauen Charme eingebüßt."

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
spielt im Dunkeln.

Technisch und spielerisch ist es fast identisch zum damals umstrittenen Original. Man erlebt Spannung pur, wenn man durch die dunklen Gänge streift. Hin und wieder steht man dann plötzlich vor einer Armee von Feinden. Gleichzeitig findet man aber genügend Hilfsmittel, um das Massaker heil zu überstehen. Das Leveldesign ist ansprechend, die Musik dagegen geht schnell auf die Nerven.

# Comix Zone

**Lasst euch mit Segas Comix-Zone-Klassiker auf eine ganz besondere Reise schicken.**

Der Comic-Zeichner Sketch Turner hatte schon immer das Gefühl, seine Zeichnungen hätten ein Eigenleben. Während er gerade mal wieder an einem Heft tüftelt, schießt plötzlich eine Hand daraus hervor, die ihn am Hals packt und in das Comic-Heft hineinreißt. Im Austausch dafür verlässt der Oberschurke Mortus die Zeichentrickwelt. Damit Mortus aber zu einem richtigen Menschen aus Fleisch und Blut werden kann, müsste Sketch erst in der aus seiner eigenen Feder stammenden Welt sterben.

## COOLER TRIP

Ihr werdet in ein Zeichentrickabenteuer hineingesogen, in dem es vor Mutanten nur so wimmelt. Die Comix Zone besteht aus drei Episoden, wobei jede eine Doppelseite darstellt. Anfangs findet ihr euch in New York City wieder und trefft als Erstes auf Alissa Cyan, die euch auch im weiteren Spielverlauf mit nützlichen Tipps unter die Arme greift. Um Sketch dabei zu helfen, sich aus der Verbannung zu befreien, stehen euch verschiedene schlagkräftige Argumente zur Verfügung. Die skurrilen Gestalten könnt ihr beispielsweise mit Kinnhaken, Fußtritten oder Kung-Fu-Sprüngen platt machen. Hierbei kommt es hauptsächlich auf das richtige Timing an. Auf eurer Reise werdet ihr auch auf Sketchs Hausratte Roadkill treffen, die ebenfalls in den Comic hineingezogen wurde. Durch den Warp in den Comic wurde ihr Schwanz elektrisch aufgeladen, womit sie jetzt die Mutanten unter Strom setzen kann. Vergesst nicht, den kleinen Nager wieder einzusammeln, denn ihr könnt immer nur in das nächste Bild steigen, nie zurück. Für die Monsterjagd könnt ihr einige hilfreiche Items, beispielsweise eine Power-Faust, die alles in Schutt und Asche legt, Dolche oder Granaten, nutzen. Beim Wurf einer Granate solltet ihr allerdings darauf achten, dass Roadkill nicht in der Nähe ist, da ihr sie sonst mit wegpustet. Beim Einsammeln der Items gilt es zu überlegen, welche davon am nützlichsten sind, da Sketch nur drei davon tragen kann. Im Optionsmenü kann die Sprache übrigens auch auf Deutsch geändert werden.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Kerstin Springer**
mag Roadkill.

Der Klassiker hat durch seine Umsetzung auf das kleine Display nichts von seinem Charme verloren und macht trotz Schwächen bei der Kollisionsabfrage eine Menge Spaß. Der Levelaufbau als Comic-Streifen wurde super umgesetzt. Es bedarf allerdings einiger Übung, um nicht gleich von Mortus ausradiert zu werden, da Sketch nur über ein einziges Leben verfügt.

**ÜBERRASCHUNG** Sketch Turner wird von Bösewicht Mortus in seinen eigenen Comic hineingerissen.

**SOUFFLEUSE** Alissa Cyan gibt euch während eurer Reise immer wieder mehr oder weniger hilfreiche Tipps.

**ZWEIKAMPF** Nicht nur mit Faustschlägen, sondern auch mit lockeren Sprüchen werden die Gegner beharkt.

**JUMP** Dieser Sprung sieht eher nach dem Kung-Fu-Meister Bruce Lee aus und nicht nach Sketch Turner.

**TEST**
**COMIX ZONE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Beat 'em Up |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Schwer |
| Umfang: | 6 Schauplätze |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.infogrames.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Sega** | **Erhältlich** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 40,-** | **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten:
**Keine**

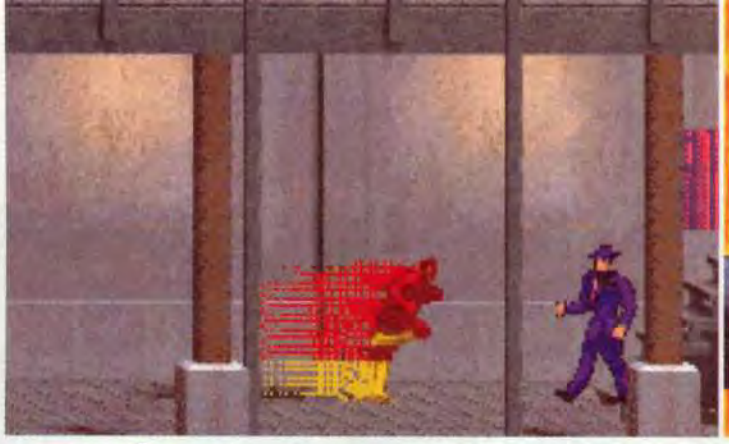
**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 71% | 65% | 83% | **81%** |

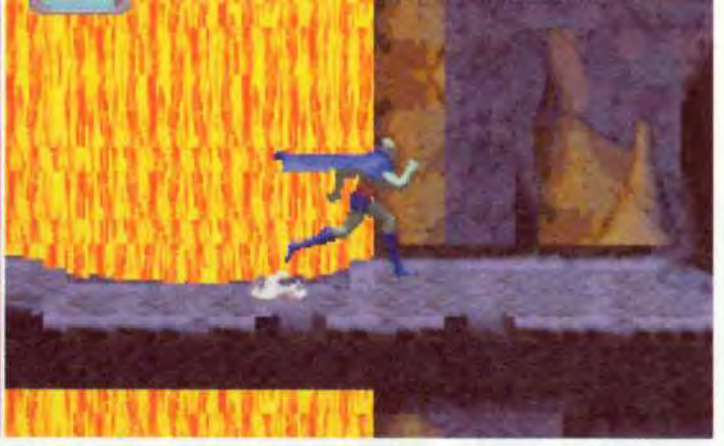
„Lustiges, aber nicht unbedingt einfaches **Beat 'em Up** in coolem Comic-Style“

# Justice League: Injustice for All

## Die **glorreichen Sieben** machen Verbrechern wieder mal einen Strich durch die Rechnung.



**HILFE BENÖTIGT? Wenn sein Beistand gebraucht wird, ist Flash, der rote Blitz, nicht mehr zu bremsen.**

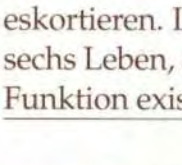


**HEISS Die Hitze macht dem Superhelden nichts aus. Hauptsache, er springt nicht direkt in die Lava.**

In insgesamt 14 Levels könnt ihr dem Bösen mit Faustschlägen, Fußattacken oder speziellen Superkräften wie beispielsweise Hawkgirls elektrischer Keule, Supermans Laserblick oder Batmans Batarang Einhalt gebieten. Während ihr auf alte Bekannte wie den legendären Joker oder Lex Luthor trefft, könnt ihr zeigen, ob auch in euch ein Superheld steckt. Für jede Mission stehen euch jeweils zwei vorbestimmte Charaktere zur Verfügung. Links oben im Bildschirm befindet sich eure Gesundheits- und Spezialangriff-Anzeige, die ihr auf jeden Fall immer im Auge behalten solltet. Wenn sich eure Energie dem Ende zuneigt und somit der Einsatz eures ersten Kämpfers zu scheitern droht, könnt ihr mit Select zur zweiten Spielfigur wechseln. Vor allem beim Sammeln von Power-ups solltet ihr auf einen schnellen Wechsel der Charaktere achten. Wenn ihr einen Level mal nicht sofort knackt, habt ihr die Möglichkeit, ihn abzubrechen, um erst einmal eine andere Mission in Angriff zu nehmen.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **GUT**



**Kerstin Springer**
mag Bösewichte.

Bei schnelleren Aktionen bemerkt man des Öfteren ein Ruckeln und die Kollisionsabfrage wäre ebenfalls verbesserungsfähig. Leider ist die Helligkeit nicht einstellbar, was bei dunkler gestalteten Arealen ziemlich unangenehm ist. Die Charakteranimationen sind aber doch recht gut gelungen, was man vor allem bei dem Einsatz der verschiedenen Superkräfte feststellen kann.

**TEST**
**JUSTICE LEAGUE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Link-Modus: | Nein |
| Speichern: | Passwort |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 14 Levels |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.konami-europe.de |
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 50,- |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |
| Besonderheiten: | Keine |

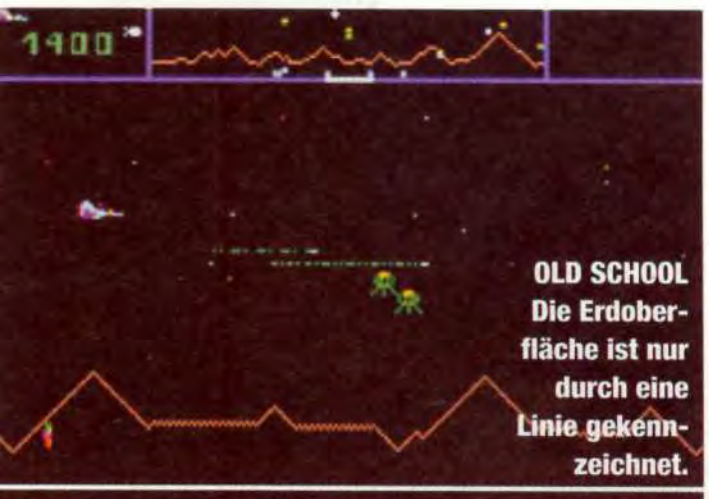
GESAMTWERTUNG

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 70% | 65% | 68% | 70% |

„Umsetzung eines legendären **Comic-Abenteuers** mit netten Prügeleinlagen"

# Defender

## Ein Spiel aus der **Automatenszene** der 80er-Jahre wurde wieder zum Leben erweckt.




**OLD SCHOOL Die Erdoberfläche ist nur durch eine Linie gekennzeichnet.**

**NEW ONE Die Neuauflage kann eine verbesserte, aber nicht berauschende Grafik vorweisen.**

In *Defender* steuert ihr ein Raumschiff und müsst die Erde vor der Invasion der Manti-Aliens retten. Hierbei stehen euch drei verschiedene Spielmodi – Classic, XG und XPG – zur Verfügung. Das klassische *Defender* zeigt euch die Spielewelt, wie sie vor fast einem Vierteljahrhundert aussah. Die XG-Version hingegen hat eine aufgepeppte Grafik, wobei im Hintergrund auch Landschaften erkennbar sind. In beiden Modi steht euch nur ein Flugzeug zur Verfügung. In XPG könnt ihr zwischen fünf Schiffen wählen, die sich durch Geschwindigkeit, Schutzschild und spezifische Waffen wie Zwillingslaser oder Feuerbomben unterscheiden. Im Zweispielermodus spielt ihr entweder gegeneinander um den höchsten Punktestand oder versucht euch gemeinsam an den sechs Missionen, etwa einen Raumgleiter-Konvoi mit Wissenschaftlern zu eskortieren. Ihr habt zwar bis zu sechs Leben, aber eine Continue-Funktion existiert nicht.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **OK**

**Kerstin Springer**
fliegt mit Drater.

Das klassische *Defender* ist mittlerweile bald ein Vierteljahrhundert alt. An die Zeiten, in denen mich dieses Spiel an den Automaten fesselte und so manche Mark verschluckte, kann ich mich (vor allem aufgrund meines rasant schrumpfenden Geldbeutels) noch sehr gut erinnern. Allerdings sind die Ansprüche mittlerweile enorm gestiegen. Um in Erinnerungen zu schwelgen, ist die Originalversion bestens geeignet, die aufgebohrte Version enttäuscht allerdings auf ganzer Linie.

**TEST**
**DEFENDER**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Entfällt |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 6 Missionen |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.midway.com |
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 50,- |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |
| Besonderheiten: | Keine |

GESAMTWERTUNG

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 53% | 51% | 60% | 59% |

„Urversion hui, **Neuauflage pfui!** Nur für Nostalgie-Fans zu empfehlen."

# Disney Sports Fußball

In Konamis Disney Sports Fußball könnt ihr mit **Micky Maus und Co.** um die Wette bolzen.

Sechs Stadien stehen zur Auswahl, die aber bis auf die Rasentexturen vollkommen identisch sind. Eure Spieler verfügen über Magic-Moves, mit denen ihr das Leder entweder in einen lichterloh brennenden Feuerball verwandeln oder einen unaufhaltsamen stürmerischen Angriff auf das gegnerische Tor starten könnt. Wirklich Spaß kommt aber erst auf, wenn man zu viert die knuddeligen Disney-Figuren über den Rasen scheucht. Alleine erlischt das Fußballfieber nach ziemlich kurzer Zeit.

KERSTIN SPRINGER

# Legends of Wrestling 2

**The Show must go on!**
Die Legenden des Wrestling geben sich auf dem GBA die Ehre.

Acclaim machte es sich zur Aufgabe, solche Legenden wie Hulk Hogan, Rowdy Roddy Piper oder Andre the Giant nun auch auf den GBA zu holen. Zu Beginn könnt ihr euch für einen Muskelprotz entscheiden und entweder einen Einzelkampf, ein Turnier oder eine Karriere starten. Allmählich wird die Anzahl der Kämpfer auf 40 aufgestockt. Die Auflösung der Charaktere ist niedrig, die Animationen sehr hölzern. Die miese Kollisionsabfrage sorgt außerdem schnell für Chaos.

UDO CRNJAK

# ATV: Quad Power Racing

**Der Schlamm ruft!**
Liefert euch heiße Gefechte auf schwierigen Offroad-Strecken.

Bei *ATV: Quad Power Racing* schwingt ihr euch auf eines von insgesamt neun Quads und rast über unbefestigte Pisten. In den drei Rennklassen müsst ihr durch fahrerisches Können und den häufigen Einsatz verstreuter Specials gute Platzierungen erzielen. Diese Hilfsmittel sollten auch benutzt werden. Grafisch laufen die Strecken flüssig ab, wirken aber unangenehm steril. Längerfristig kann das Spiel aufgrund des geringen Umfangs allerdings nicht unbedingt begeistern.

UDO CRNJAK

# Dave Mirra Freestyle BMX 3

Acclaim schickt das beliebte **Trendsportspiel** mit Dave Mirra nun schon in die dritte Runde.

Während die Biker anfangs nur auf einer Baustelle oder in einem Skatepark tricksen, könnt ihr später in neun weiteren Levels eure Runden drehen. Das Tempo kommt gut rüber, ohne dass am flüssigen Bildablauf Abstriche gemacht werden müssen. Die Höhen und Tiefen sind sogar bei den Halfpipes sehr gut erkennbar. Die Animationen der Biker sind darüber hinaus ebenfalls gut gelungen und Spielmodi wie der Karrieremodus oder Freeride sorgen für genügend Abwechslung.

KERSTIN SPRINGER

**TOR! Kater Karlo wackelt begeistert mit seinem dicken Ranzen.**

**QUARTETT Bei vier Kämpfern gleichzeitig ist das Chaos perfekt.**

**HÖHEN UND TIEFEN Die Strecken wurden insgesamt schön gestaltet.**

**BAUSTELLE Kurvt mit den Profis an den unmöglichsten Orten herum.**

## TEST — DISNEY SPORTS FUSSBALL

| | |
|---|---|
| Genre: | Fußball |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 4 Spielmodi |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.konami-europe.de |
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 50,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 69% | 65% | 69% | **69%** |

„Unkompliziertes, lustiges Fußballspiel mit vielen **knuffigen** Disney-Figuren."

## TEST — LEGENDS OF WRESTLING 2

| | |
|---|---|
| Genre: | Wrestling |
| Spieler: | 1 |
| Link-Modus: | Nein |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 40 Wrestler |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.majescosales.com |
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 50,- |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 30% | 40% | 34% | **32%** |

„Auch **40 Kämpfer** können dieses spielerische und grafische Fiasko nicht retten. "

## TEST — ATV: QUAD POWER RACING

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1 |
| Link-Modus: | Nein |
| Speichern: | Passwort |
| Schwierigkeit: | 3 Rennklassen |
| Umfang: | 10 Strecken |
| Sprache: | Englisch |
| Internet: | www.acclaim.de |
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 45,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 81% | 61% | 62% | **61%** |

„Es **sieht gut aus** und spielt sich auch so. Nur leider zu geringer Umfang."

## TEST — D. M. FREESTYLE BMX 3

| | |
|---|---|
| Genre: | Trendsport |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | 2 Spielstufen |
| Umfang: | 11 Levels |
| Sprache: | Englisch |
| Internet: | www.acclaim.de |
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 50,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 80% | 79% | 86% | **82%** |

„**Trendsport-Fans** aufgepasst – diesen Titel solltet ihr euch nicht entgehen lassen."

# IMPORT NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN

**Warren Harrod** berichtet.

**Weihnachtszeit – Nintendozeit**
Mit einem vollen Line-up an GameCube- und Game-Boy-Advance-Titeln war Weihnachten 2002 eine der besten Weihnachtssaisons bisher. Insbesondere Pokémon *Ruby* und *Sapphire* für den GBA und *Zelda* für den GameCube waren Mega-Hits – bis ins neue Jahr hinein. Andere erfolgreiche Titel waren *Mario Party 4* (GC) und *Rockman EXE 3* (GBA). Somit ist es nicht besonders überraschend, dass Nintendo-Hardware sehr häufig unter dem Weihnachtsbaum zu finden war. Der neue silberne GameCube sowie die silbernen und goldenen Ausführungen des GBA waren überall ausverkauft und auch der frisch veröffentlichte Wavebird-Controller war sehr beliebt. Als Teil der großen GC- und GBA-Weihnachtskampagne engagierte man Ichiro Suzuki für zahlreiche TV-Spots und Zeitschriften-Werbungen. Ichiro Suzuki ist einer der größten japanischen Baseball-Stars und spielt derzeit bei den Seattle Mariners in den USA – der Verein gehört Nintendo.

## INFO VERKAUFSCHARTS

**Japan**

| | |
|---|---|
| 1. Pokémon Sapphire | GBA |
| 2. Pokémon Ruby | GBA |
| 3. Rockman EXE 3 | GBA |
| 4. Derby Stallion Advance | GBA |
| 5. Mario Party 4 | GC |

**USA**

| | |
|---|---|
| 1. Metroid Prime | GC |
| 2. Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul | GBA |
| 3. Metroid Fusion | GBA |
| 4. Super Mario Sunshine | GC |
| 5. The Legend of Zelda | GBA |

**REVOLUTION? Der neue Game Boy Advance soll im Februar in Japan erscheinen und wie der Ur-Game-Boy wieder hochkant zu Bedienen sein.**

# Nachfolger für Game Boy Advance

**HARDWARE** **Also doch! Nintendo plant Nachfolger des GBA zu veröffentlichen.**

Bereits seit Monaten halten sich die Gerüchte, nun ist es raus: Nintendo bringt einen neuen Game Boy Advance! Anders als der bisherige GBA wird man mit dem neuen GBA nicht mehr quer, sondern im Stil des Ur-Game-Boy hochkant spielen. Trotz der herben Kritik, die Nintendo für das schlechte Display des GBA einstecken musste, wird auch das neue Handheld keine Hintergrund-Beleuchtung besitzen. Allerdings wird das LCD-Display wesentlich heller sein als das bisherige. Derzeit plant man, den Nachfolger des GBA am 14. Februar in Japan zu veröffentlichen – an diesem Tag erscheint auch *Final Fantasy Tactics*. Möglicherweise wird es aus diesem Grund auch eine spezielle Version von *Final Fantasy Tactics* geben. Darüber ist allerdings noch nichts bekannt. Alte Spiele sollen problemlos weiter nutzbar sein. **(fs)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** www.nintendo.co.jp
**Termin:** 14. Februar (Japan)

**PLAN Der neue GBA soll am selben Tag wie Final Fantasy Tactics Advance erscheinen.**

**UNGEWISS Möglicherweise wird es sogar eine spezielle Version von Final Fantasy für den neuen GBA geben.**

YOSHI'S COOKIE Das Spiel mit dem grünen Dinosaurier ist ein witziger Tetris-Verschnitt.

DR. MARIO Ihr müsst versuchen, gefährliche Viren mit herunterfallenden Pillen derselben Farbe zu neutralisieren.

# Nintendo Puzzle Collection

**GESCHICKLICHKEIT** Nintendo bringt Remake von Puzzle-Spiel-Klassikern für den GameCube.

Drei von Nintendos berühmtesten Puzzle-Spielen erscheinen auf dem GameCube: *Dr. Mario*, *Panel Pon* und *Yoshi's Cookie*. Die Puzzles sind simpel, aber unterhaltsam. Da man mit bis zu drei Freunden antreten kann, wird es umso spaßiger. Darüber hinaus wird es möglich sein, die Puzzle Collection mittels Linkkabel über den Game Boy Advance zu spielen. Als besonderen Bonus könnt ihr die Spiele auf euren GBA laden und sie unterwegs zocken. So könnt ihr eure Puzzle-Künste verbessern, auch wenn ihr gerade nicht zu Hause seid. Der Titel soll bereits im Januar in Japan erscheinen. **(fs)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** http://www.nintendo.co.jp
**Termin:** Januar 2003 (Japan)

# Shaman King: Soul Fighter

**ACTION** GC-Umsetzung der Anime-Serie.

KLASSE Die Grafik-Engine fängt den Charme der Anime-Serie gut ein.

Der GameCube scheint sich sehr für Anime-Umsetzungen zu eignen. Nach *One Piece* und *Kinniku Man*, welche in Japan bereits erhältlich sind, erscheint mit *Shaman King: Soul Fighter* nun ein weiteres Spiel für den GameCube, das auf einer Anime-Serie basiert. Dabei handelt es sich um ein actionreiches Kampfsportspiel, welches den Charme der Serie einfangen soll. Die Grafik-Engine wurde bereits in *One Piece* und *Kinniku Man* eingesetzt und ist bei der Darstellung des Zeichentrick-Stils besonders leistungsfähig. **(fs)**

**Hersteller:** Bandai
**Internet:** www.bandai.co.jp
**Termin:** Frühjahr 2003 (Japan)

# Onimusha Tactics

**ROLLENSPIEL** Rückkehr eines Klassikers.

KLASSISCH Die Kämpfe werden rundenbasiert ablaufen.

Capcom kündigte einen neuen Teil seiner berühmten Samurai-Serie für den Game Boy Advance an. *Onimusha Tactics* wird ein reinrassiges Rollenspiel sein. Basierend auf der PS2-Hitserie, wird der Kampf gegen Nobunaga und seine Schergen weitergeführt. Leider sind bisher noch keine Gameplay-Details bekannt. Wir werden euch allerdings sofort informieren, sobald wir weitere Informationen erhalten. *Onimusha Tactics* wurde von Capcom für das Frühjahr 2003 in Japan angekündigt. **(fs)**

**Hersteller:** Capcom
**Internet:** www.capcom.co.jp
**Termin:** März 2003 (Japan)

**INFO KURZ UND KNAPP:**

**GAMECUBE-LAUNCH:** Jetzt dürfen auch endlich die Südkoreaner GameCube spielen. Vor kurzem veröffentlichte Nintendo in dem asiatischen Land die Hightech-Konsole samt den Spielen *Super Mario Sunshine*, *Super Smash Bros. Melee* und *Mario Party 4*.

**SCHWERER AUSNAHMEFEHLER:** Gerade erst erschienen und schon tauchen die ersten Probleme mit *The Legend of Zelda: The Wind Waker* auf. Aufgrund eines Speicher-Fehlers ist es nicht möglich, auf die Karte eines bestimmten Herstellers abzuspeichern. Nintendo empfiehlt den Einsatz von Original-Karten.

**BONUS FÜR USA:** Wie Nintendo bekannt gab, kommen auch amerikanische *Zelda*-Vorbesteller in den Genuss von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *URA Zelda* für den GameCube. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ist für einen Release am 28. März in den USA angesetzt.

**INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST**

## Japan

**NINTENDO GAMECUBE**

**Zuletzt erschienen:**
Beyblade 2002 ..... 19. Dezember
Bomberman Jeddars ..... 19. Dezember
ChoroQ ..... 19. Dezember
Disney Sports: Basketball .... 19. Dezember
Real Powerful Pro-Baseball 9 19. Dezember
Sonic Mega Collection ..... 19. Dezember
Drill Land ..... 20. Dezember
Tetris Worlds ..... 20. Dezember
Dokapon DX ..... 26. Dezember
Eternal Arcadia Legend ..... 26. Dezember
Space Raiders ..... 9. Januar

**Erscheint demnächst:**
Ikaruga ..... 16. Januar
Biohazard 2 ..... 23. Januar
Biohazard 3 ..... 23. Januar
World Soccer Winning Eleven 6 30. Januar
Nintendo Puzzle Collection ..... Januar
Evolution Snowboarding ..... 20. Februar
Metroid Prime ..... Februar
Generation of Chaos Exceed ..... Februar
Dokapon DX ..... Februar

**GAME BOY ADVANCE**

**Zuletzt erschienen:**
Sega Rally ..... 19. Dezember
Sonic Advance 2 ..... 19. Dezember
Choco-vader ..... 20. Dezember
Elevator Action OLD&NEW .... 20. Dezember
Hamster Story 3 ..... 20. Dezember
Samurai Deeper Kyo ..... 27. Dezember
KOF EX2 ..... 1. Januar

**Erscheint demnächst:**
RPG School Advance ..... 7. Februar
Final Fantasy Tactics ..... 14. Februar
Metroid Fusion ..... Februar

## USA

**NINTENDO GAMECUBE**

**Zuletzt erschienen:**
Jimmy Neutron Boy Genius .. 16. Dezember
SpongeBob ..... 17. Dezember
Super Bubble Pop ..... 26. Dezember
Dragon's Lair 3D ..... 30. Dezember
Lord of the Rings: The Two Towers .. 1. Januar
Black & Bruised ..... 3. Januar
Haven: Call of the King ..... 3. Januar
Resident Evil 3: Nemesis ..... 8. Januar
Summoner: A Goddess Reborn .. 13. Januar
Disney Sports: Basketball ..... 14. Januar
Resident Evil 3: Nemesis ..... 14. Januar
The Sum of all Fears ..... 14. Januar

**Erscheint demnächst:**
Army Men Air Combat: The Elite Missions 20. Januar
ATV Quad Power Racing 2 ..... 27. Januar
Skies of Arcadia Legends ..... 28. Januar
Tom Clancy's Ghost Recon ..... 28. Januar
Vexx ..... 2. Februar
BattleBots ..... 2. Februar
Barbarian ..... 10. Februar
Conflict: Desert Storm ..... 18. Februar
Evolution Snowboarding ..... 25. Februar
All Star Baseball 2004 ..... 28. Februar

**GAME BOY ADVANCE**

**Zuletzt erschienen:**
Jazz Jackrabbit ..... 17. Dezember
Sea Trader: Rise of Taipan .... 17. Dezember
Super Bupple Bop ..... 17. Dezember
MP3 Player GBA ..... 18. Dezember
Karnaaj Rally ..... 19. Dezember
SongPro MP3 Player ..... 19. Dezember
F1 2002 ..... 23. Dezember
Worms Blast ..... 2. Januar
Crash Bandicoot 2: N-Traced ..... 7. Januar
Digimon: Battle Spirits ..... 14. Januar

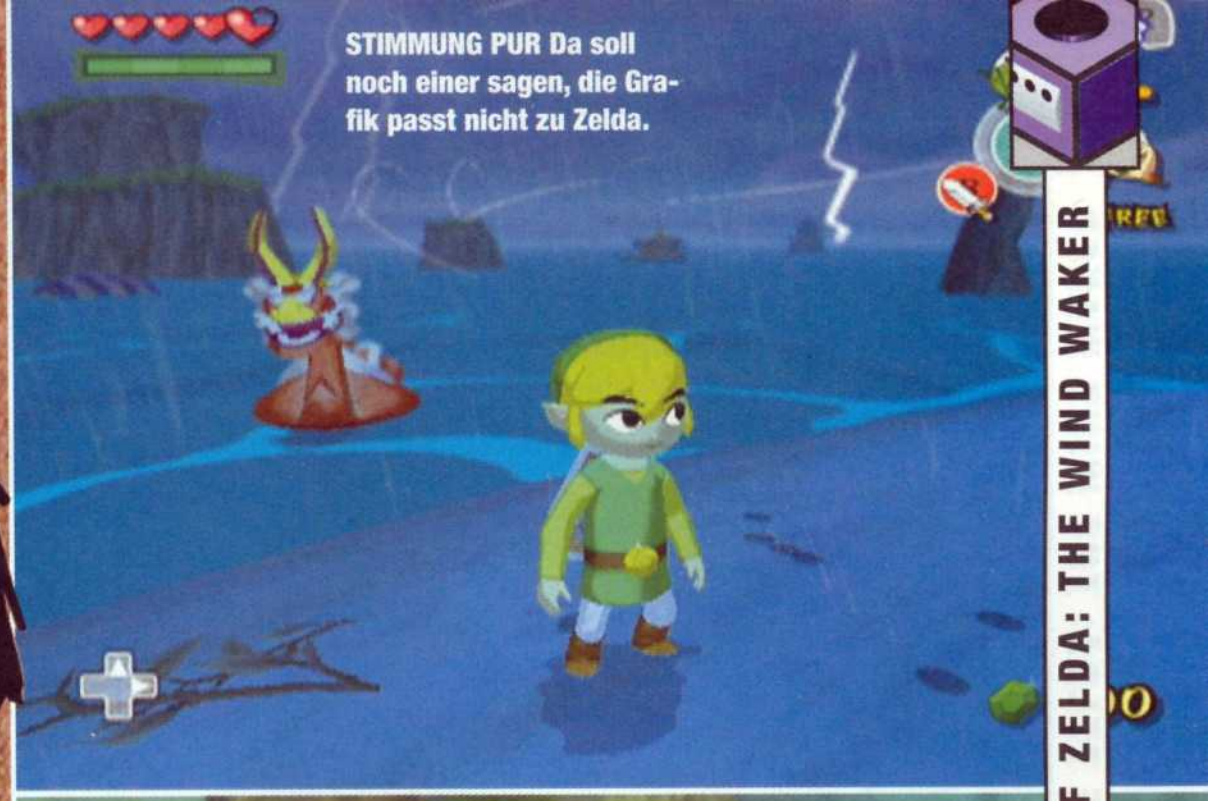
**Erscheint demnächst:**
Wing Commander Prophecy ..... 25. Januar
Daredevil ..... 4. Februar
Disney Sports: Snowboarding .... 4. Februar
GT Advance 3: Pro Concept Racing 4. Februar
Super Puzzle Fighter II ..... 4. Februar
Barbarian ..... 10. Februar
Downforce ..... 17. Februar
Robocop ..... 17. Februar
Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters 18. Februar
Megaman & Bass ..... 18. Februar
Bruce Lee ..... 25. Februar

# The Legend of Zelda: The Wind Waker

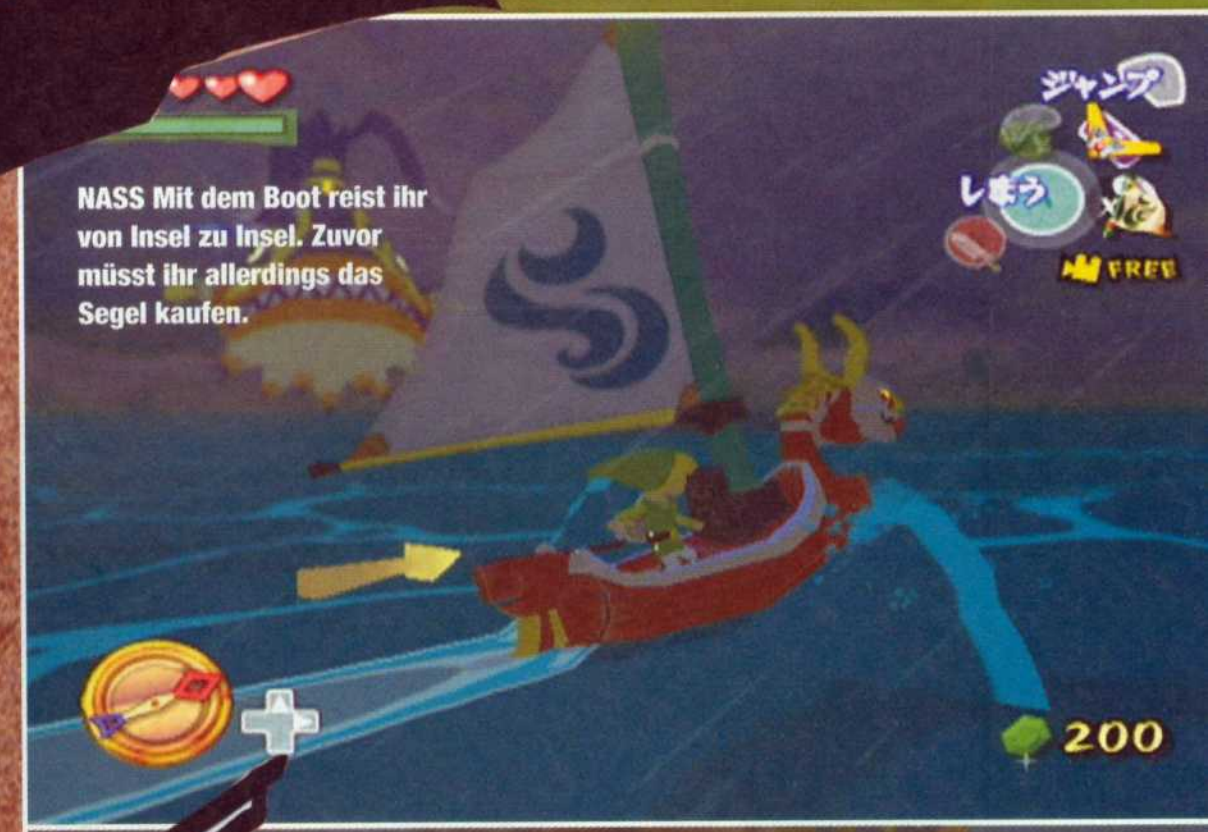
N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Niemals zuvor spaltete ein Zelda-Spiel die Fangemeinde derart. Ist das Cel-Shading-Epos **ein spielerischer Superhit** wie seine erfolgreichen Vorgänger?


STIMMUNG PUR Da soll noch einer sagen, die Grafik passt nicht zu Zelda.

LECKER Diese Pflanze freut sich über den kleinen Snack.

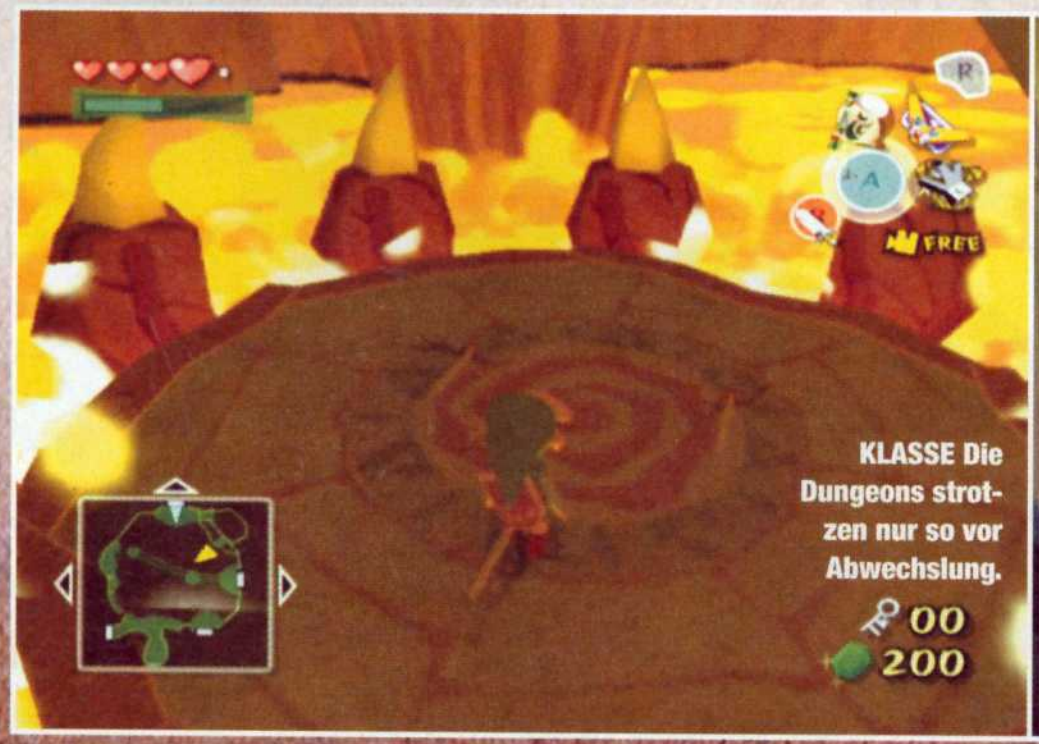

NASS Mit dem Boot reist ihr von Insel zu Insel. Zuvor müsst ihr allerdings das Segel kaufen.
ジャンプ
しまう
FREE
200


FEE-POWER Von einer Fee erhaltet ihr volle Energie. Ihr könnt sie auch in einer Flasche aufbewahren.
ふせぐ
しまう
200

Es war einmal ein fernes Land, in dem es immer Frieden gab. Die Menschen waren unglaublich glücklich und zufrieden. Doch dann kam das Böse und brachte Dunkelheit über das Land. Die Menschen hatten die Hoffnung auf bessere Zeiten fast aufgegeben, als ein junger Mann in grüner Kleidung auftauchte und das Böse besiegte. Für viele Jahrzehnte lebten die Menschen wieder in Harmonie. Doch das Böse kam zurück und säte erneut Hass, Angst und Schrecken. Aber diesmal kam kein Held in grünen Kleidern.

## DIE LEGENDE

Gut 100 Jahre nach den Geschehnissen von *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* glauben die Menschen in dem fernen Land aber immer noch an die Rückkehr des Helden. Sie setzen ihre ganze Hoffnung in ein Kind, das gerade seinen zwölften Geburtstag feiert. Sie schenken ihm grüne Kleider, die an den Helden von damals erinnern sollen. Und genau an diesem Tag übernimmt auch der Spieler die Kontrolle über den Jungen und führt ihn *Zelda*-typisch durch fantasievolle 3D-Welten. Mittels eines sprechenden Bootes bereist ihr verschiedene Inseln, unterschiedliche Städte und düstere Dungeons. Der Abwechslungsreichtum ist groß. Es gibt Feuer-, Schnee-, Wald- und Wasserwelten, die ihr von fiesen Monstern befreien müsst. Wie bei *Ocarina of Time* erkennt ihr an dunklen Wolken, dass auf den Inseln etwas im Argen liegt. Doch eure Reise beginnt in einem kleinen Dorf, in dem ihr die Grundlagen der Steuerung erklärt bekommt. Wer die N64-Vorgänger kennt, dürfte keine großen Probleme haben. Ihr lenkt euren Helden mit dem linken Analogstick, A dient als Multifunktionstaste (Türen öffnen, Gegenstände aufheben/werfen, Items benutzen) sowie zum Ausweichen



**SEEBÄR** Der Nebel lichtet sich, das Meer rauscht und über uns kreischt eine Möwe.

**SCHAU MIR IN DIE AUGEN** Achtet auf die Augen – sie visieren immer bedeutsame Sachen an.

in Kämpfen. Mit B zückt ihr euer Schwert und führt in Kombination mit dem linken Analogstick verschiedene Attacken durch. Neu ist, dass ihr auch die Waffen besiegter Feinde aufnehmen und benutzen könnt. X, Y und Z nehmen den Platz der C-Tasten des N64-Controllers ein. Auf sie könnt ihr Gegenstände aus eurem Inventar legen, so dass ihr sie sofort benutzen könnt. Etwas unglücklich erscheint uns allerdings die Tatsache, dass man auch mit dem schlecht platzierten Z-Knopf Inventar-Gegenstände nutzen kann. Mit der L-Taste visiert ihr Feinde an und könnt sie umkreisen. Mit einem erneuten Druck auf L wechselt ihr zum nächsten Ziel. Der Startknopf öffnet das Inventar und mit dem Digitalkreuz ruft ihr die Karte auf. Einen Sprungknopf gibt es nicht, da Link seit *Ocarina of Time* an Absätzen automatisch hüpft. Somit orientiert sich die Steuerung in weiten Teilen an den N64-Vorgängern. Ein Novum stellt

**NOSTALGIE** Die Feinde kennt man teilweise aus früheren Abenteuern.

**INFO** **OCARINA OF TIME/URA-ZELDA**

# Ein Klassiker auf dem GameCube

**Wie wir bereits in der letzten N-ZONE berichteten, erhielten *Zelda*-Vorbesteller auf einer separaten Game Disc GameCube-Umsetzungen von *Ocarina of Time* und *URA-Zelda*. Diese netten Dreingaben kurbelten den Absatz von *Wind Waker* (oder *Takt of Wind*, wie der japanische Untertitel lautet) gehörig an und sorgten dafür, dass in den ersten Tagen über 400.000 Spiele über die Ladentheken wanderten. Doch ist *Ocarina of Time* besser als auf dem N64? Und wie unterscheidet sich *URA-Zelda*?**

*The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ist eine 1:1-Umsetzung des N64-Klassikers. Nur die Auflösung wurde erhöht und das Spiel läuft nun deutlich flüssiger. Die Steuerung wurde dem GameCube-Controller angepasst. Die Funktionen der C-Tasten wurden auf den C-Stick und der Z-Knopf auf die L-Taste des GameCube-Controllers verlegt. Eine ausgezeichnete Idee! Allerdings ist es etwas ungewohnt, die Ocarina mit dem C-Stick zu spielen, was zu Anfang zu kleineren Problemen führen kann. Gespeichert wird auf der Memory Card. Im Vergleich zum modulinternen Speicher der N64-Version ist die Memory Card leider deutlich langsamer. So dauert es bei jedem Speichervorgang über fünf Sekunden, bis das Spiel gespeichert ist. Ladezeiten müssen auch in Kauf genommen werden, wenn das Spiel startet. Ansonsten macht der Klassiker aber genauso viel Spaß wie 1998. Bei *URA-Zelda* handelt es sich um das Spiel, welches für das nur in Japan erschienene Nintendo-64-Zusatzlaufwerk 64DD angekündigt war. Es sollte eine aufgebohrte *Ocarina of Time*-Version sein, welche die wiederbeschreibbaren Fähigkeiten des 64DD-Datenträgers ausnutzt. Auf dem GameCube ist davon nichts zu bemerken. Wie mittlerweile bekannt wurde, war die Entwicklung offensichtlich doch nicht so weit fortgeschritten. Wie wir nach ausgiebigem Testspielen bestätigen können, ist *URA-Zelda* eine Umsetzung von *Ocarina of Time*, mit gelegentlich anders platzierten Items. Neue Dungeons oder Ähnliches gibt es nicht. Trotzdem würden wir uns freuen, die Versionen auch in Europa am Start zu haben. Denn auch amerikanische Vorbesteller kommen in den Genuss der Bonus-GameDisc.

**ZWISCHENSEQUENZ** Gleich erhaltet ihr die Ocarina.

**BÖSEWICHT** Ob Ganon auch wieder bei Wind Waker auftritt?

**VERBESSERT** Die Grafik verfügt über eine höhere Auflösung.

**GLEICH** URA-Zelda ist fast identisch mit Ocarina of Time.

**FREIHEIT** Es macht einfach nur Spaß, mit dem Boot über die Meere zu schippern.

**ANSPRUCHSVOLL** Die Geschicklichkeitseinlagen sind deutlich schwieriger als zuvor.

**ENERGIE** Sammelt vier Herzteile und ihr bekommt einen frischen Herzcontainer.

**SCHOCK** Link ist von dem kalten Wasser nicht besonders begeistert.

aber das Kamerasystem dar. Mithilfe des C-Sticks dürft ihr die Kamera zum ersten Mal in der Geschichte der *Zelda*-Spiele völlig frei drehen und zoomen. *Super Mario Sunshine* lässt grüßen! Ein Druck auf die L-Taste aktiviert jedoch eine automatische Kamera, so wie man es aus früheren *Zelda*-Spielen gewohnt ist. Da die 3D-Welten jedoch größer und komplexer als jemals zuvor sind, kann die automatische Kamera nicht immer den Level-Anforderungen genügen. Das Arbeiten mit der manuellen Kamera ist also Pflicht und gelegentlich etwas mühsam. Darüber hinaus ist die Steuerung von Link in manchen Spielsituationen etwas sensibel und hakelig.

## ANSPRUCHSVOLLE UNTERHALTUNG

Bereits zu Beginn des Spiels fällt der deutlich angestiegene Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu früheren *Zelda*-Abenteuern auf. Während *Ocarina of Time* ohne Zweifel ein fantastisches Spiel war, konnte man drei Viertel des Spiels ohne größere Probleme durchspielen. Nintendo offenbart mit *The Wind Waker* aber bereits im ersten Dungeon eine deutlich härtere Gangart. Dazu tragen vor allem die Rätsel bei, welche eine Kombination aus bekannten und frischen Varianten darstellen. So müsst ihr zwar immer noch mit Bomben Wände sprengen und Türen öffnen, Fackeln anzünden und Schalter betätigen – allerdings ist dies deutlich anspruchsvoller als zuvor. Beispielsweise gibt es eine Szene, in der ihr ein Spinnennetz beseitigen müsst. *Ocarina of Time*-Kenner wissen, dass man hierzu eine Fackel benötigt. Neu ist allerdings, dass man erst herausfinden muss, wo sich die Fackel befindet beziehungsweise von wo aus man eine Fackel auf das Spinnennetz werfen kann. Ein anderes Beispiel für die neuen Rätsel: Ihr bemerkt auf eurer Karte, dass sich in eurem Raum eine Türe befindet. Allerdings könnt ihr sie nicht erkennen. Ihr seht nur eine Wand, eine Hängebrücke und brodelnde Lava in der Schlucht unter euch. Jetzt müsst ihr erst darauf kommen, dass ihr die Seile der Hängebrücke durchtrennen könnt, so dass diese in sich zusammenfällt und ihr die Möglichkeit habt, auf einen Vorsprung unter der Brücke zu springen. Es ist nicht so, dass diese Rätsel unglaublich neu wären – allerdings tauchen sie in *The Wind Waker* wesentlich häufiger auf als in *Ocarina of Time* und sind zudem wesentlich abwechslungs- und variantenreicher. Wichtig ist aber: Ihr solltet immer wieder auf Links Augen achten! Denn er schaut immer in die Richtung, in der ein wichtiger Gegenstand liegt oder in der es irgend etwas Besonderes gibt. Eine brillante Idee, die einen häufig rätseln lässt: „Warum schaut er jetzt genau dorthin? Was muss ich da jetzt tun?" Sehr abwechslungsreich sind aber nicht nur die Rätsel, sondern vor allem das Leveldesign. Bereits zu Beginn des Spiels müsst ihr eure Inventar-Gegenstände geschickt einsetzen um weiterzukommen. Clever nutzen müsst ihr beispielsweise ein Deku-Blatt. Mit diesem könnt ihr wie mit einem Fächer Wind erzeugen. Diesen Wind könnt ihr ähnlich wie die Wasserkanone bei *Super Mario Sunshine* einsetzen. Ihr könnt euch auf eine Rose stellen, die im Wasser treibt, und den Wind als

**INFO TAKTSTOCK**

### Musikalisch

Der Taktstock hat eine ähnliche Funktion wie die *Ocarina of Time*: Mittels erlernter Lieder könnt ihr die Umgebung beeinflussen. Sehr wichtig für *The Wind Waker* ist vor allem aber das Ändern der Windrichtung.

**INFO** **LINKMÖGLICHKEITEN MIT DEM GBA**

# Zweispieler-Action

**Zum ersten Mal bei *Zelda* wird es möglich sein, via Game Boy Advance einen zweiten Spieler mit in das Abenteuer einzubeziehen.**

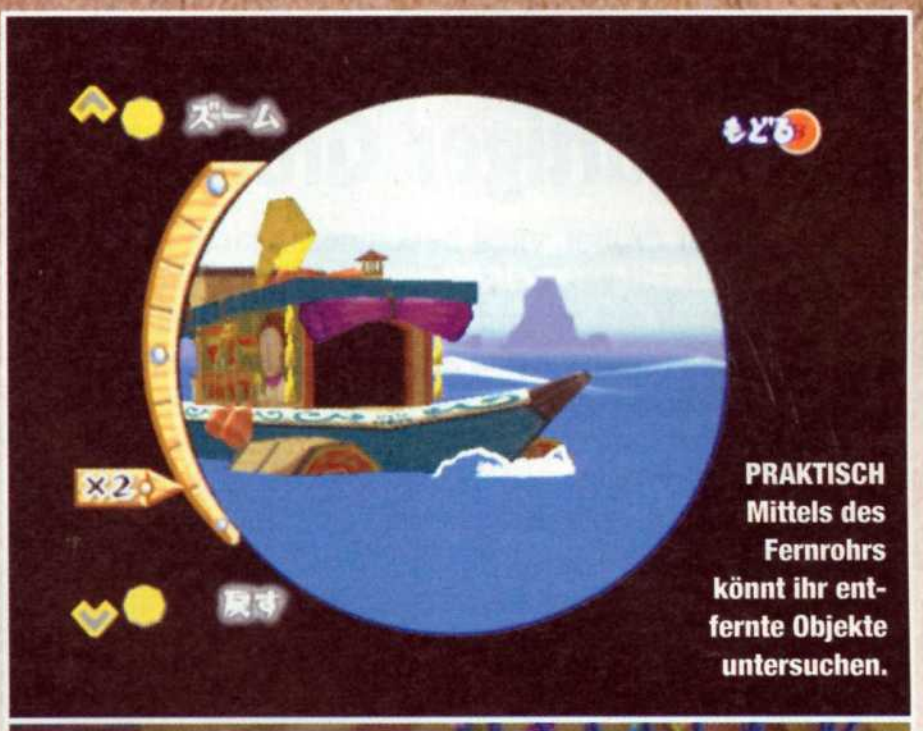
Verbindet ihr einen Game Boy Advance mit dem GameCube, könnt ihr *Zelda* auch in einem kooperativen Zweispieler-Modus spielen. Der zweite Spieler erhält auf dem Display des GBA Hinweise, was als Nächstes zu tun ist. Dies kann er dem ersten Spieler dann mitteilen. Mittels eines Cursors kann man seinem Freund zudem in die richtige Richtung lotsen. Darüber hinaus kann der Spieler auf dem GBA bestimmte Gegenstände kaufen, wie z. B. besondere Bomben, mit denen man Zugang zu geheimen Abschnitten erhält. Eine fantastische Idee, wie wir finden.

**GENIAL** **Verbindet man den GameCube mit dem GBA, kann ein zweiter Spieler mitspielen. Er erhält auf dem GBA Hinweise.**

Antrieb nutzen, um euch zusammen mit der Rose fortzubewegen. An anderer Stelle müsst ihr kleine Windräder zum Drehen bringen, so dass ihr eine Seilbahn nutzen könnt. Häufig müsst ihr euch die Umgebung sehr genau anschauen, damit ihr wisst, was zu tun ist. Mit dem Enterhaken schwingt ihr euch Indiana-Jones-like über Abgründe, während ihr mit dem Bumerang Feinde betäubt und Schalter umlegt. Neu ist, dass ihr mit dem Bumerang mehrere Ziele gleichzeitig anvisieren und treffen könnt. Dies müsst ihr euch insbesondere bei den Boss-Kämpfen zunutze machen, was aber einiges an Geschick erfordert. Generell zog man den Schwierigkeitsgrad auch bei den normalen Geschicklichkeitseinlagen mächtig an. In einigen Abschnitten gibt es z. B. Blumen, die euch hoch in die Lüfte schießen. Ihr müsst versuchen, von Blume zu Blume zu hüpfen, um auf einen hoch gelegenen Absatz zu kommen. Verfehlt ihr eine Blume, fallt ihr wieder nach unten und müsst es von vorne probieren. Viel Geschick müsst ihr auch beim Paragliden beweisen. So könnt ihr das oben beschriebene Blatt nicht nur als Fächer, sondern wie in *Majora's Mask* als Gleitschirm nutzen. Hindernisse in der Luft müssen geschickt umflogen und aufkommende Winde ausgenutzt werden.

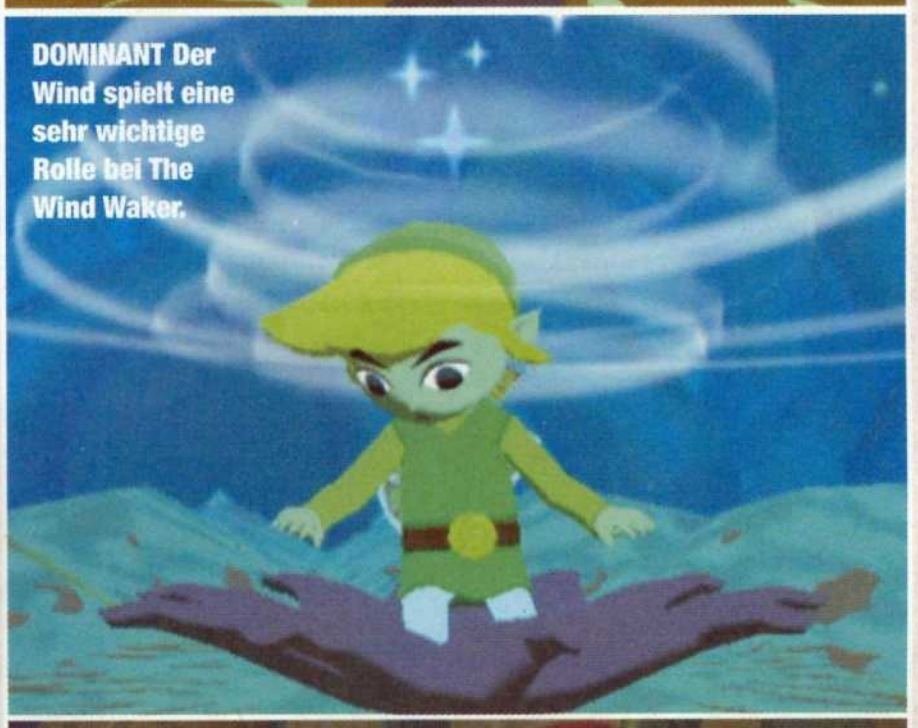
## KRAFT DES WINDES

Wie der Untertitel „The Wind Waker" (zu Deutsch: Erwecker der Winde) bereits andeutet, spielt der Wind eine entscheidende Rolle im neuesten *Zelda*-Abenteuer. Wie Shigeru Miyamoto in verschiedenen Interviews betonte, wollte man schon lange ein Spiel schaffen, das sich die Kraft des Windes zunutze macht. Bisher habe man nur noch keine Gelegenheit gehabt, so Miyamoto weiter. Dank des neuen Cel-Shading-Looks konnte man diesen Traum nun endlich verwirklichen, denn nur in diesem Comic-Stil ist es möglich, Wind grafisch darzustellen. So erkennt ihr auf dem Bildschirm Windböen, beobachtet, wie sich die Wellen kräuseln und wie Blätter umhergewirbelt werden. Der Wind wurde jedoch nicht nur für hübsche Grafik-Elemente eingesetzt, sondern vor allem für spielerische Elemente. So müsst ihr häufig darauf achten, in welche Richtung

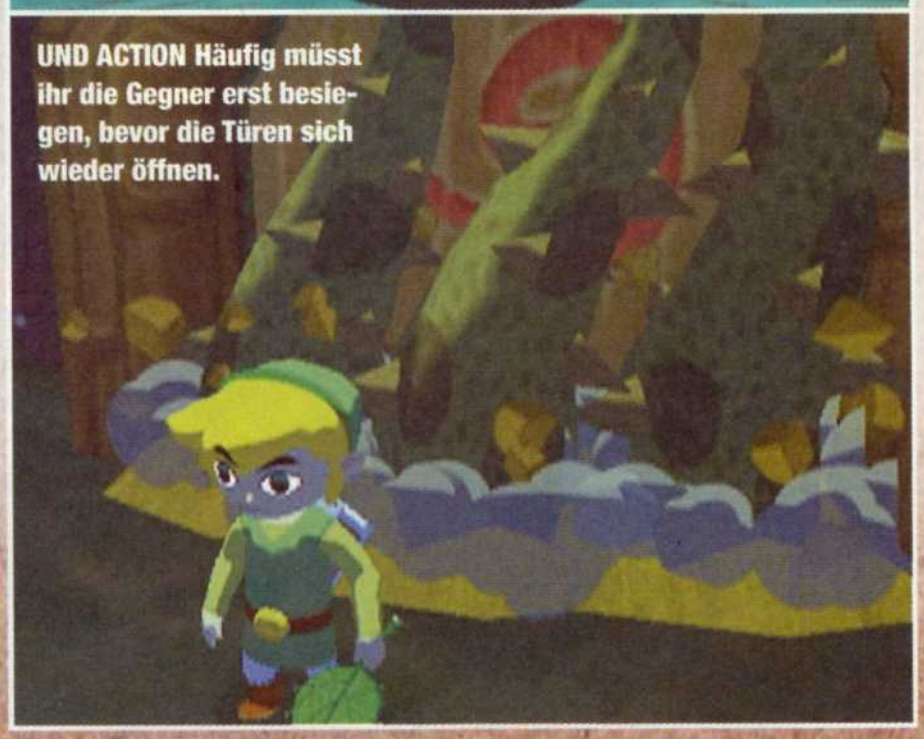



**PRAKTISCH** **Mittels des Fernrohrs könnt ihr entfernte Objekte untersuchen.**

**HEFTIG** **Die Bosskämpfe sind absolut spektakulär in Szene gesetzt.**



**DOMINANT** **Der Wind spielt eine sehr wichtige Rolle bei The Wind Waker.**



**UND ACTION** **Häufig müsst ihr die Gegner erst besiegen, bevor die Türen sich wieder öffnen.**

**INFO CEL SHADING**

# Einzigartiger Grafikstil

**Jeder redet drüber, viele beschweren sich. Der neue Grafikstil von *Zelda: The Wind Waker* kommt nicht überall gut an und spaltet die Nintendo-Gemeinde wie kein Spiel zuvor. Doch was ist Cel Shading überhaupt? Was verbirgt sich dahinter?**

Cel Shading ist ein einzigartiger Grafikstil, der zum ersten Mal bei dem Dreamcast-Titel *Jet Set Radio Future* von Sega angewendet wurde. Durch diese besondere Technik entsteht der Eindruck, es handele sich bei dem Gezeigten um einen zweidimensionalen Comic. In Wahrheit wird die Grafik jedoch in 3D berechnet. Mit Cel Shading ist es möglich, Objekte Animé-mäßig, wie bei *Dragonball*, oder in klassischem Zeichentrickstil, wie bei den *Looney Tunes*, darzustellen.

**KLASSIKER Jet Set Radio Future war der erste Titel, der Cel-Shading-Technik bot.**

**ERSTER STOCK BIT-TE Diese Plattform könnte euch nach oben auf den Vorsprung befördern.**

der Wind gerade bläst. Dies könnt ihr an umherwirbelnden Objekten erkennen. Seid ihr auf hoher See unterwegs, zeigt ein Pfeil auf der Karte die Windrichtung an. Dies ist von entscheidender Bedeutung für euer Vorankommen im Spiel. Denn während ihr an Land unter Zuhilfenahme des Windes Gegenstände oder euch selbst besonders weit befördern könnt, müsst ihr auf dem Meer den Wind nutzen, um die anderen Inseln zu erreichen. Beeinflussen könnt ihr den Wind mit einem Taktstock, welchen ihr bereits relativ früh im Verlauf des Abenteuers erhaltet. Diesen Taktstock setzt ihr ähnlich wie die Ocarina im ersten N64-*Zelda* ein. Wie bei *Ocarina of Time* erlernt ihr im Verlauf des Spiels diverse Melodien, mit denen ihr die Umgebung beeinflussen könnt. So könnt ihr mit einem Lied die Windrichtung ändern, was für ein vernünftiges Segeln auf dem Meer unverzichtbar ist. An anderen Stellen müsst ihr Lieder einsetzen, um Türen zu öffnen oder um Rätsel zu lösen. Hilfen erhaltet ihr gelegentlich von einer Piratin, die durch einen magischen Stein zu euch sprechen kann. Allerdings wird diese Hilfe weit weniger aufdringlich eingesetzt als die Fee Navi in *Ocarina of Time*.

## HOPP ODER TOPP?

Viel wurde im Vorfeld über die Grafik von *Zelda* diskutiert, dies wird sich auch nach dem Erscheinen der fertigen Version nicht ändern. Während einige unserer Redaktions-Kollegen über die „Kinder-Grafik" spöttelten, konnten andere ihre Augen kaum von dem „zauberhaften und einzigartigen Stil" abwenden. Festzuhalten bleibt: Der Cel-Shading-Look bietet ungeahnte Möglichkeiten und passt unserer Meinung nach perfekt zu dem Fantasy-Spektakel. Die Animationen von Freund und Feind sind unglaublich detailliert und witzig und könnten einem Cartoon entsprungen sein. Besonders gelungen sind Links Gesichtsanimationen.

**RÄTSEL Sucht eine Vase mit Wasser (Bild 1), welche ihr auf die Lava schmeißt (Bild 2). Anschließend katapultiert euch die Hitze nach oben (Bild 3).**

**RACHE Link bekommt, sehr zur Freude des Schweins, eins auf die Mütze (links). Aber nachdem wir das Schwein mit dem Bumerang bearbeitet haben, gibt es nix mehr zu lachen (rechts).**

**SPASSIG** Mit dem Enterhaken könnt ihr euch über Abgründe schwingen. (links)
**HART** Die intelligenteren Feinde stellen sich im Kampf sehr geschickt. (rechts)

**ATMOSPHÄRISCH** Die Luft flimmert in der Hitze offener Flammen.

**MEIN FAZIT SUPER**

**Fabian Sluga**
ist verzaubert.

Über die Grafik kann man streiten – über den spielerischen Gehalt nicht. *The Wind Waker* ist meiner Meinung nach das anspruchsvollste, abwechslungsreichste und fantasievollste *Zelda*, das es je gab. Die Welt ist größer und lebendiger als jemals zuvor. Anders als bei *Starfox Adventures* gibt es jede Menge zu tun, zudem gibt es verschiedene Städte und mehr Menschen, mit denen man reden kann. Man kann unzählige kleine Nebenaufgaben und Mini-Spiele absolvieren, die viel zum Spielspaß beitragen. Die Idee, durch das Meer zu fahren, verleiht einem das Gefühl von enormer Freiheit. Man fährt an Inseln vorbei, hört den Wind hauchen und die Möwen kreischen. Man beobachtet Gewitter am Horizont oder legt sich in wilden Schlachten mit Meeres-Ungeheuern an. Selbstverständlich trägt auch der Tag-/Nachtwechsel, welcher für einige Rätsel von Bedeutung ist, viel zur Atmosphäre bei. *Zelda*-Fans werden zudem unzählige Anspielungen auf frühere Abenteuer finden. Leider müssen wir Europäer mal wieder warten. *The Wind Waker* erscheint erst am 24. März in den USA, wir werden wohl noch später drankommen.

Ihr könnt an Links Lächeln erkennen, wenn es ihm gut geht, und an seinem schmerzverzerrten Gesicht, wenn er von einem Feind getroffen wurde. Fällt Link in kaltes Wasser, blickt er für einige Sekunden geschockt in die Kamera. Die Welt in *The Wind Waker* wirkt enorm lebendig und dynamisch. Springt ihr beispielsweise von einem Vorsprung auf eine am Seil hängende Plattform, schwankt diese bedrohlich. Steht ihr am Strand und beobachtet den Sonnenuntergang, spülen die Wellen um eure Füße. Ihr könnt Blumen abschlagen und das Gras beobachten, wie es im Wind weht. Es ist unglaublich, wie viel Liebe zum Detail Nintendo walten ließ. Vieles ist so selbstverständlich und realistisch, dass man es auf den ersten Blick gar nicht bemerkt – man versinkt einfach in einer fantastischen virtuellen Welt. Das Ganze wird von Musiken und Soundeffekten begleitet, die perfekt zum Spielgeschehen passen. Koji Kondo, der Komponist der früheren *Zelda*-Spiele, schuf in Zusammenarbeit mit anderen Komponisten einen genialen Soundtrack, der einige Stücke aus früheren Abenteuern wieder aufgreift. Wunderschön instrumentalisierte und komplett interaktive Melodien begleiten euch durch das Abenteuer. Ein ums andere Mal werdet ihr mit den eingängigen Melodien mitswingen. Toll gelungen sind auch die Lieder, die ihr mit dem Taktstock erlernt. Die unzähligen Soundeffekte werden in prächtigem Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound präsentiert. Was wir uns allerdings gewünscht hätten, wäre, dass man ein paar altbekannte Melodien, beispielsweise wenn Link eine Kiste öffnet, durch neue ausgetauscht hätte. Der Wiedererkennungswert ist zwar nett, allerdings wirken die Melodien mittlerweile doch etwas angestaubt und GameCube-unwürdig. Vielleicht integriert Nintendo für das nächste *Zelda*-Abenteuer auch endlich mal eine Sprachausgabe. *Starfox Adventures* hat doch vorgemacht, wie dies die Atmosphäre unterstützen kann. Allerdings sind die hier im Test vermerkten Kritikpunkte nur sehr kleine Mängel. Denn die märchenhafte Geschichte, die lebendige Welt und die vielen zauberhaften Fabel-Wesen machen *The Wind Waker* zu einem unglaublich intensivem Spiel-Erlebnis für alle Altersklassen. Wer sich mit dem Cel-Shading-Look nicht anfreunden kann, verpasst ein brillantes Spiel.

FABIAN SLUGA

**IMPORT-TEST**
**ZELDA: THE WIND WAKER**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | Memory Card, 12 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Schwer |
| Umfang: | 30+ Spielstunden |
| Internet: | www.zelda.com |
| Sprache: Japanisch | Störfaktor Sprache: Hoch |
| Hersteller: Nintendo | Europa-Termin: 2. Quartal 2003 |

Besonderheiten:
**Dolby Pro Logic II, Linkmöglichkeit mit dem GBA**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 88% | 92% | 97% | **95%** |

IMPORT JAPAN

**„Ein märchenhaftes Abenteuer**, das euch für die Dauer des Spielens in eine andere Welt entführt."

# The Legend of Zelda

## The Four Swords

**PRAKTISCH** Mit den Rennstiefeln kommt ihr steile Berge hoch.

**SCHILD** Ihr könnt nur einen weiteren Gegenstand tragen.

**VARIABEL** Seid ihr nur zu zweit oder zu dritt unterwegs, würde sich das Rätsel anpassen.

Neben dem SNES-Klassiker *A Link to the Past* befindet sich auch das Multiplayer-Abenteuer *The Four Swords* auf dem Modul. Dieses *Zelda*-Abenteuer könnt ihr nur spielen, wenn ihr mindestens (!) einen Freund, zwei Module, zwei GBAs und ein Linkkabel zur Hand habt. Andernfalls verweigert das Spiel seinen Dienst. In einem hübschen Intro werdet ihr mit der Hintergrundgeschichte vertraut gemacht. Zelda wurde mal wieder entführt und es ist eure Aufgabe, sie zurückzuholen. Kurz danach könnt ihr euch auf der Übersichtskarte auch schon für eine von vier Welten entscheiden. Eine fünfte Welt müsst ihr erst erspielen. Jede Welt bietet einen großen Dungeon, den ihr im Stil der *Zelda*-Abenteuer bestehen müsst. Das bedeutet, ihr kämpft gegen jede Menge Monster, bombt versteckte Durchgänge frei und löst diverse Rätsel. Die Dungeons sind speziell darauf zugeschnitten, dass man im Team arbeiten muss. Jeder Spieler steuert eine andersfarbige Version des Hauptcharakters Link. Kommt ihr beispielsweise an einen Abgrund, könnt ihr den anderen Link hochheben und über den Abgrund werfen, damit dieser dort eine Brücke aktivieren kann. Manche Steine können nur zu mehreren geschoben und viele Feinde nur im Team besiegt werden. Das Teamplay ist absolut genial inszeniert und dazu noch recht anspruchsvoll. Ohne Kommunikation mit den Mitspielern geht nichts. Die Rätsel passen sich dabei immer der Spielerzahl an. Das bedeutet, dass ihr für ein ähnliches Rätsel im Zweispielermodus nur zwei Spieler benötigt, im Vierspielermodus dagegen vier. Das Gameplay an sich ist im Vergleich zu den normalen *Zelda*-Abenteuern deutlich abgespeckt worden, so dass sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden werden. Neben dem Schwert könnt ihr immer nur einen weiteren Gegenstand, wie den Bumerang oder die Rennstiefel, tragen und einsetzen und nicht wie sonst üblich ein ganzes Inventar füllen. Das eigentliche Abenteuer kann man in zwei Stunden durchspielen; da sich die Dungeons jedoch bei erneutem Betreten ständig verändern, ist die Langzeitmotivation sehr hoch. Wenn ihr *The Four Swords* durchspielt, könnt ihr zudem neue Dungeons in *A Link to the Past* freispielen.

FABIAN SLUGA

**GEKLONT** Der Link aus The Four Swords basiert auf dem Game-Cube-Link.

Bei Zelda: Oracle of Ages/Seasons für den Game Boy Color musstet ihr noch zwei separate Spiele kaufen, für den GBA bekommt ihr nun **zwei Spiele auf einem Modul:** A Link to the Past und The Four Swords.

# A Link to the Past

**SCHICKSALSSCHLAG** Link erhält von seinem sterbenden Onkel in den Burg-Katakomben Schwert und Laterne.

**GEHEIMNISVOLL** In der Schatztruhe im Hintergrund verbirgt sich wahrscheinlich ein wertvolles Extra.

*A Link to the Past* beginnt in einer düsteren, verregneten Nacht. Links Onkel stapft gerade aus dem Haus, um Prinzessin Zelda zu Hilfe zu eilen, die kurz zuvor einen Hilferuf ausgesandt hat. Kaum ist der Alte abgedampft, springt Link aus dem Bett und macht sich an die Verfolgung seines Onkels. Bereits kurze Zeit später findet er ihn tödlich verletzt in den Burgkatakomben liegen. Link erfährt, dass der teuflische Zauberer Aganhim das Land bedroht und er der Einzige ist, der die Katastrophe aufhalten kann. *A Link to the Past* ist ein klassisches Action-Adventure und nahezu eine 1:1-Umsetzung des SNES-Klassikers. Bereits 1992 verzauberte Nintendo die Besitzer der 16-Bit-Konsole: Bis heute gilt *A Link to the Past* als einer der besten Teile der *Zelda*-Serie. Ihr steuert Link aus einer isometrischen Perspektive durch das Fantasie-Land Hyrule. Von hier gelangt ihr in diverse Dörfer und Dungeons. Auf eurer Reise durch das Land werdet ihr es nicht nur mit gigantischen Zwischengegnern zu tun haben, sondern auch die abgedrehtesten Charaktere treffen und euer Inventar mit nützlichen Gegenständen wie Bumerang, Bomben oder Enterhaken aufstocken. Diese Gegenstände müsst ihr vor allem einsetzen, um versteckte Abschnitte zu erreichen oder die zahlreichen Rätsel sowie Bosskämpfe zu bestehen. Die Grafik gleicht der SNES-Version und ist somit für GBA-Verhältnisse gut, aber nicht zeitgemäß. Der Sound kommt, aufgrund der etwas schwächeren Audio-Power des Handheld, nicht ganz an das 16-Bit-Vorbild heran, kann aber dennoch voll überzeugen. Lediglich einige neue Soundeffekte, z. B. wenn Link mit seinem Schwert zuschlägt, hätte sich Nintendo sparen können. Diejenigen, die die SNES-Fassung nicht kennen, erwarten mindestens 20 Stunden Spielspaß – alle anderen können das Abenteuer auch in kürzerer Zeit bestehen.

FABIAN SLUGA

**MEIN FAZIT SUPER**

**Fabian Sluga**
ist in Hyrule.

Der erste *Zelda*-Titel auf dem GBA ist gigantisch gut geworden. Alles hat mir aber dennoch nicht gefallen. *A Link to the Past* macht zwar noch genauso viel Spaß wie anno dazumal, kassiert aber leichte Punktabzüge dafür, dass es sich mal wieder nur um ein Remake handelt. Das Mehrspieler-*Zelda* ist absolut fantastisch und wegweisend für zukünftige Spiele. Weniger gut finde ich aber die relativ kurze Spieldauer. Auch wenn sich die Schauplätze ständig verändern, hätten es zumindest ein paar zusätzliche Dungeons sein dürfen.

**IMPORT-TEST**

**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/FOUR SWORDS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 20+ Spielstunden |

Internet: **www.nintendo.de**

| | |
|---|---|
| Sprache **Englisch** | Störfaktor Sprache **Gering** |
| Hersteller **Nintendo** | Europa-Termin **2003** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 86% | 87% | 94% | **90%** |

Mehrspieler-Wertung **91%**

IMPORT USA

„Das neueste Zelda-Abenteuer bietet **fantastischen Spielspaß** für 1-4 Spieler."

**VERZWICKT** Gar nicht so einfach, die Wachen auszuschalten, denn sie schützen sich mit einem Schild.

**GUTES STÜCK** Mit dem Master-Schlüssel verschafft ihr euch Zugang zum Endgegner des jeweiligen Dungeons.

# Pokémon Ruby/Sapphire

Wir unterziehen die neuesten Pokémon-Rollenspiele einem ausführlichen Test.

**Ganz ohne Hype!**

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

**DATEN Pokémon Nummer 11 heißt Graena, wiegt 37 Kilo und ist von Natur aus bösartig.**

Die einen werden fluchen, die anderen laut jubeln: Die Pokémon sind wieder da! Während Japan bereits wieder fest im Pokémon-Fieber steckt (über zwei Millionen verkaufte Exemplare allein während des ersten Monats), wartet man hierzulande bereits seit über einem Jahr auf ein neues Pokémon-Abenteuer. Ein bisschen wird man sich noch gedulden müssen, denn in Europa werden die beiden neuen Pokémon-Spiele, welche zum ersten Mal für den GBA erscheinen, erst im späten Frühjahr erwartet. Anders als bei dem neuen GBA-*Zelda* handelt es sich bei *Pokémon Ruby* und *Sapphire* um zwei Spiele, die auf zwei Modulen ausgeliefert werden und separat gekauft werden müssen. Jeder Titel bietet zwar unterschiedliche Pokémon, die Spiele sind ansonsten aber identisch.

## DIE GESCHICHTE

Die Geschichte kann man kurz zusammenfassen. Ihr rettet einen verrückten Professor vor einem wilden Pokémon und helft ihm fortan bei seinen Forschungsarbeiten. Ihr reist von Stadt zu Stadt, immer auf der Suche nach neuen, seltenen Pokémon-Arten. Die Story ist also nicht besonders beeindruckend, allerdings ist sie auch nicht mehr als ein Mittel zum Zweck. Schließlich geht es hauptsächlich darum, sämtliche Pokémon einzufangen. Vom Spielprinzip her sind die beiden Spiele – genau wie die Vorgänger – klassische Rollenspiele. Ihr stapft über eine große Oberwelt, trefft auf diverse Feinde und könnt Erfahrungspunkte sammeln. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Ihr könnt euch zurückziehen, einen Gegenstand aus dem Inventar benutzen oder eine der vier Attacken einsetzen. Dabei verfügen die unterschiedlichen Pokémon über individuelle Stärken und Schwächen. Ein Feuer-Pokémon lässt sich am besten mit einem Wasser-Pokémon bekämpfen und umgekehrt. Wie bei den Pokémon-Titeln zuvor, könnt ihr die agilen Monster auch mit Freunden tauschen oder gegen die Pokémon von Freunden antreten lassen. Die Pokémon, die




**WICHTIG Die Pokébälle dienen nach wie vor zum Einfangen der Pokémon. Ihr könnt sie im Shop kaufen.**

**WITZIG Bei Reportern könnt ihr Interviews geben, welche ihr später sogar im Fernsehen beobachten dürft. Ein sehr witziges Feature.**

**HUNGER** Auf dem Markt gibt es viele Früchte zu kaufen, die ihr an eure Pokémon verfüttern könnt. Geld erhaltet ihr unter anderem aus Kämpfen.

**ABWECHSLUNGSREICH** In Ruby und Sapphire gibt es Wälder, Berge und Meere. Außerdem trefft ihr auf zahlreiche Pokémon-Trainer.

bereits reichlich Erfahrung gesammelt haben und schon ein paar Stufen aufgestiegen sind, haben da logischerweise Vorteile.

## NEUHEITEN

Für Pokémon-Fans interessant sein dürften vor allem die Neuerungen gegenüber den Vorgängern. So soll es weit mehr als 100 neue Pokémon-Arten geben. Auch die bis zur *Crystal Edition* geltende Pokémon-Nummerierung wurde komplett überarbeitet. Neu ist auch der Multi-Battle, bei dem ihr entweder mit einem Link-Kabel mit einem Freund oder einem computergesteuerten Mitspieler zwei gegen zwei kämpfen könnt. Dies schafft eine zusätzliche Herausforderung, da die Fähigkeiten der im Team spielenden Pokémon unzählige Kombinationen erlauben. Außerdem hat Nintendo versucht, den Pokémon noch mehr Charakter zu verleihen. So verfügen bestimmte Pokémon über Eigenschaften, die nicht auf Kommando abrufbar sind. Manche greifen instinktiv jede zweite Runde an, während andere automatisch einen Bonus auf Wasserattacken haben. Interessant sind auch die neuen Pokémon-Werte wie Intelligenz, Coolness oder Schönheit, die ihr steigern und mit denen ihr bei Wettbewerben sogar Preise gewinnen könnt. Grafisch hat sich natürlich auch einiges getan und so wurde der Titel den Fähigkeiten des GBA angepasst. Auch wenn die beiden Pokémon-Titel *Ruby* und *Sapphire* deutlich besser aussehen als die Vorgänger, muss man feststellen, dass es auf dem GBA bereits hübschere Rollenspiele gibt. An die grafische Pracht eines *Golden Sun* kommen *Ruby* und *Sapphire* nicht annähernd heran. Auch der Sound reißt einen nicht vom Hocker. Die schwache Story und das im Grunde simple Spielprinzip könnte zudem ältere Spieler abschrecken. Für jüngere Spieler ist *Pokémon* nach wie vor ein unterhaltsamer Titel. Der riesige Umfang, die zahlreichen Side-Quests, die toll inszenierten Rollenspiel-Elemente und die Möglichkeit, Pokémon zu tauschen und gegeneinander antreten zu lassen, machen *Pokémon Ruby* und *Sapphire* aber auch ohne Pokémon-Hype zu einem sehr guten Spiel.

FABIAN SLUGA

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Fabian Sluga** ist auf der Suche.

Vor Spielbeginn war ich den Pokémon-Titeln gegenüber sehr skeptisch eingestellt. Mal wieder so ein Hype-Produkt, dachte ich. Aber schon nach kurzer Spielzeit verstand ich durchaus, warum der Titel unzähligen Menschen so viel Spaß macht. Das Spiel ist verdammt groß, es gibt jede Menge zu erledigen und die Suche nach neuen und seltenen Pokémon-Arten ist unglaublich motivierend. Dazu kommt ein Mehrspieler-Modus, bei dem man unter anderem Pokémon tauschen kann, so dass auch die soziale Komponente stimmt. Ob man die Pokémon nun also mag oder nicht, man muss ganz einfach anerkennen, dass es sich um ein sehr gutes Rollenspiel handelt.

**IMPORT-TEST**

**POKÉMON RUBY/SAPPHIRE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | Riesig |

Internet: **www.nintendo.de**

| | |
|---|---|
| Sprache **Japanisch** | Störfaktor Sprache **Hoch** |
| Hersteller **Nintendo** | Europa-Termin **Frühjahr/Sommer 2003** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 76% | 75% | 89% | **87%** |

IMPORT JAPAN

„Ob es einem passt oder nicht, die neuen Pokémon-Titel sind ganz einfach **sehr gute Rollenspiele**."

**VERSCHIEDEN** Zwei gleiche Pokémon können unterschiedliche Startwerte haben, je nachdem in welchem Gebiet ihr sie gefunden habt.

**INTELLIGENT** Im neuen Multi-Battle kämpft ihr zwei gegen zwei und müsst die unterschiedlichen Fähigkeiten eurer Pokémon kombinieren.

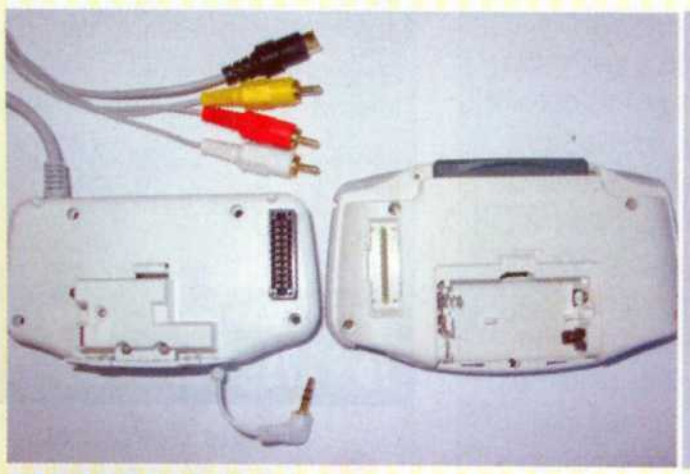
# HARDWARE

# GBA-TV-Converter

**DIVERSES** **Wolltet ihr eure GBA-Spiele nicht schon immer mal auf dem Fernseher spielen?**

**TOMB RAIDER** Udo vergnügt sich mit Lara Croft. Im Vollbild-Modus verpixelt das Bild leider stark.

**LEICHT** Der GBA-TV-Converter ist in etwa so dick wie ein GBA und wird auf die Rückseite geschnallt.



**PRAKTISCH** Auf Wunsch könnt ihr den Converter auch abnehmen und unterwegs weiterspielen.

**NACHTEIL** Da ihr den GBA mit den Schraubenziehern öffnen müsst, erlischt leider dessen Garantie.

Die Firma Vidis hat ein ganz besonderes Schmankerl für GBA-Besitzer im Angebot: einen GBA-TV-Converter! Mit diesem Converter könnt ihr euer Handheld per Cinch-Kabel oder S-Video-Verbindung an euren Fernseher anschließen, inklusive Stereo-Sound. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müsst euren GBA aufschrauben und verliert dadurch jeglichen Garantie-Anspruch. Die Installation des Converters ist aber kinderleicht und wird in einer Anleitung beschrieben. Mittels der der Verpackung beigelegten Schraubenzieher löst ihr die hintere Abdeckung des GBA. Anschließend schraubt ihr eine neue Abdeckung an euren GBA. Hier wird dann der eigentliche Converter aufgesteckt. Die am Converter angeschlossenen Kabel verfügen über eine Kabellänge von 3,30 Metern und sind somit ausreichend lang. Der Converter benötigt eine separate Stromquelle und wird mit dem beigelegten Netzteil versorgt. So bezieht auch der GBA seinen Strom. Da GBA-Spiele aber über eine relativ niedrige Auflösung verfügen, verpixelt das Bild im Vollbild-Modus stark. Allerdings kann man auf Knopfdruck auch den Bildmodus wechseln, so dass das Spiel nicht mehr über die volle TV-Diagonale sichtbar ist. Die nicht genutzten Bildflächen werden einfach schwarz dargestellt. Hier wird der GameCube-Game-Boy-Player von Nintendo, mit dem man Game-Boy-Spiele über den GameCube auf dem Fernseher laufen lassen kann, einen Schritt weiter sein und dekorative Bildschirmrahmen präsentieren. Allerdings wird es wohl noch etwas dauern, bis Nintendos Hardware hierzulande erscheint. Außerdem besitzt ja auch nicht jeder einen GameCube. Und wer schon immer mal *Metroid Fusion* oder *Golden Sun* am Fernseher spielen wollte, ist mit dem GBA-TV-Converter von Vidis bestens bedient. Wer keine Lust mehr hat, am Fernseher zu daddeln, kann den Converter auf Knopfdruck auch leicht abnehmen und ganz normal per Batterie weiterspielen. Beziehen könnt ihr das Gerät allerdings nur im Internet unter www.vidis.com. Wer handwerklich ein wenig geschickt ist und seine GBA-Spiele mal auf dem Fernseher zocken möchte, kann mit dieser Hardware nicht viel falsch machen. **(fs)**

**TEST**

**GBA-TV-CONVERTER**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Brooklyn/Vidis |
| Typ: | GBA-TV-Converter |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 69,- |

Extras: **Keine**

| | |
|---|---|
| Installation: | EINFACH |
| Qualität: | SEHR GUT |
| Preis-Leistung: | GUT |

GESAMTWERTUNG

**SEHR GUT**

**INFO** HARDWARE-NEWS

## Gesättigter Markt?

Fabian Sluga

Zurzeit tröpfelt die Hardware etwas spärlich in unser Testlabor. Die Sortimente der Hersteller sind gefüllt und man möchte offensichtlich erst einmal die Entwicklung des GameCube abwarten, bevor man neue Hardware auf den Markt bringt. Langsam, aber sicher setzen sich jedoch die Funk-Controller durch. Neben Nintendo und BigBen plant auch Vidis, unter dem Brooklyn-Label einen Funk-Controller ins Programm aufzunehmen. Wenn alles glatt läuft, können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren. Immer noch keinen Test präsentieren können wir euch vom Freeloader. Glaubt eigentlich noch jemand an das Erscheinen dieses Zubehörteils?

# GEWINNSPIEL

Ihr braucht einen neuen Controller, habt keinen Platz mehr auf eurer Speicherkarte oder wollt endlich einmal ein vernünftiges Bild aus eurem GameCube bekommen? Dann macht doch einfach bei unserem Gewinnspiel mit, das wir in Zusammenarbeit mit Vidis veranstalten.

**Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr ganz einfach folgende Frage beantworten:**

## Welche Extras bietet das Brooklyn Pro Pad?

**Und das gibt's zu gewinnen:**
**3x** Brooklyn Pro Pad
**3x** Brooklyn RGB-Kabel
**3x** 4 MB Memory Card

Schreibt uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Brooklyn, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.**

Teilnahmeschluss ist der 19.02.2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Vidis/Brooklyn und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

# Logic 3

**CONTROLLER** Der Logic-3-Controller ist überraschend gut.

**GUT Der Logic-3-Controller ist einer der besten Game-Cube-Controller auf dem Markt.**

Das GameCube-Gamepad von Logic 3 ist schon seit längerem im Sortiment von Logic 3, trudelte aber erst jetzt in unser Testlabor ein. Die Qualität des Produktes überraschte uns positiv. Der Analogstick ähnelt dem Soft Touch Pad von BigBen und bietet somit eine etwas größere Oberfläche als der Original-Controller. Der Widerstand ist – genau wie beim C-Stick – sehr gut. Der Controller liegt gut in der Hand und bietet ein größeres Steuerkreuz als das Original von Nintendo. Der Controller ist ordentlich verarbeitet und die L- und R-Knöpfe kommen fast an das Nintendo-Original heran. Zwei Kritikpunkte gibt es aber dennoch: Die Griffe sind etwas zu kurz geraten, so dass Leute mit großen Händen den Controller erst einmal ausprobieren sollten, und die Knöpfe auf der Controller-Oberseite dürften etwas weiter auseinander liegen und etwas größer sein. Ansonsten ist das Gamepad aber von sehr guter Qualität und einer der besten GameCube-Controller auf dem Markt. **(fs)**

**TEST**
**GAMEPAD**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Logic 3 |
| Typ: | Controller |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 15,- |

Extras: **Turbo-Feuer**

| | |
|---|---|
| Design: | GUT |
| Verarbeitung: | GUT |
| Handhabung: | SEHR GUT |

GESAMTWERTUNG
**SEHR GUT**

**INFO** HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

| Artikel | Hersteller | Preis | N-ZONE-Wertung |
|---|---|---|---|
| **Controller:** | | | |
| GameCube Controller | Nintendo | Ca. € 40,- | Super |
| Soft Touch Pad | BigBen | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| Analog Controller | BigBen | Ca. € 13,- | Sehr gut |
| Pro Pad | Brooklyn | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Cube Controller (mit Cover-Schalen) | 4Gamers | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| **Lenkräder** | | | |
| Booster 9000 | Brooklyn | Ca. € 70,- | Sehr gut |
| Booster 5000 | Brooklyn | Ca. € 60,- | Sehr gut |
| Challenge 2 Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Sehr gut |
| GTZ 500 | Saitek | Ca. € 35,- | Gut |
| Topgear | Logic 3 | Ca. € 45,- | Gut |
| Cube Racing Wheel | Speed Link | Ca. € 80,- | Gut |
| **RGB-Kabel** | | | |
| RGB-Kabel | Wolfsoft | Ca. € 86,- | Super |
| RGB-Kabel mit Booster | Wolfsoft | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Brooklyn | Ca. € 10,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Saitek | Ca. € 12,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | BigBen | Ca. € 8,- | Gut |
| RGB-Kabel | Nintendo | Ca. € 30,- | Gut |

| Artikel | Hersteller | Blöcke | Preis |
|---|---|---|---|
| **Memory Cards:** | | | |
| Memory Card 64 MB | BigBen | 1.019 Blöcke | Ca. € 25,- |
| Memory Card 16 MB | Hama | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 8 MB Memory Card | Flame | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |

# Leserbriefe

## Eure Meinung ist gefragt!

**Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

### Kein Sonnenschein?

Hi liebes N-ZONE-Team!
Ich bin mit meinen 42 Jahren wohl schon ein Nintendo-Dino, aber ein Fan aus Passion. Wir haben vom Nintendo 64 über den GameCube bis zum Game Boy Advance alle Konsolen. Ich will mich heute mal zu dem so lange mit Spannung erwarteten *Super Mario Sunshine* äußern. Ich muss dem Jungen aus der N-ZONE 11/02 wirklich Recht geben, das Spiel ist äußerst bescheiden und nervtötend. Habe es schon zweimal durchgespielt und somit ist es auch nicht sehr anspruchsvoll. Die Grafik und die Aufmachung sind toll, aber der Spielablauf ziemlich eintönig. Auch dass man nur in der vorgegebenen Reihenfolge die Shines sammeln kann, ist dumm. Vor allen Dingen, dass man bei „Arrivederci" jedes Mal aus der Welt fliegt, ist wohl ein Zeichen dafür, dass die Jungs von der Herstellung dieses Mal voll daneben-gegriffen haben. Schade, schade! Habe mich schon lange auf das Spiel gefreut und bin dieses Mal enttäuscht. Hoffe, dass nicht noch mehr solcher Fehlgriffe passieren.

*Dagmar Süb*

**FLOP? Konnte Mario etwa doch nicht alle Erwartungen erfüllen?**

Hallo N-ZONis!
Ich verstehe gar nicht, warum sich alle über *Super Mario Sunshine* aufregen. Die Grafik mag zwar nicht so gut wie bei *Starfox Adventures* sein, dafür ist die Spielbarkeit absolut genial. Ich finde die Welten total klasse und die Idee mit der Wasserkanone witzig. Die Steuerung ist sehr präzise und der Schwierigkeitsgrad genau richtig. Außerdem denke ich, es ist sehr gut, dass Nintendo versucht, die Spiele etwas anspruchsvoller zu gestalten. Die Feinde sind eine willkommene Kombination aus alten und neuen Feinden. Selbst wenn *Super Mario Sunshine* etwas die Frische der früheren *Mario*-Abenteuer vermissen lässt, ist es immer noch ein klasse Spiel. Meiner Meinung nach gibt es weder auf der PlayStation 2 noch auf der Xbox ein Jump & Run, das an die Klasse von *Super Mario Sunshine* herankommt.

**Tim Wolf**

***N-ZONE:*** *Diese beiden Meinungen sind stellvertretend für die vielen Leserzuschriften, die wir zu Super Mario Sunshine bekommen haben. Während viele Leser über Marios neuestes Abenteuer enttäuscht waren, haben wir mindestens genauso viele positive Zuschriften erhalten.*

### Falsche Investitionen

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Kommen wir direkt zum Thema:
1. Nintendo hat einen großen Fehler gemacht, Rare zu verkaufen, weil ich einfach auf ein neues *Conker* nicht verzichten möchte. Was bringt Nintendo die Lizenz von *Donkey Kong* (noch nicht mal angekündigt), wenn drei Super-Franchises (*Conker*, *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie*) flöten gehen?
2. *Super Mario Sunshine* ist meiner Meinung nach auch eine Enttäuschung. Viel zu linear, teilweise einfach langweilig, manchmal auch unfair. Immer dieselben Locations (Insel, Insel, Strand …). Mir hat's einfach keinen Spaß gemacht. Ach, und zu *Eternal Darkness*: Wenn BigN sein Rare-Geld in solche Spiele investiert, dann gute Nacht! Stupides Knopfgedrücke mit Pseudo-Innovation (siehe Körperteile anvisieren). Super, da drücke ich einfach immer nach oben und kloppe dann auf A drauf.
3. Deutsche Synchronisation brauche ich persönlich nicht, obwohl die Auswahlmöglichkeit (Deutsch-Englisch) schon genial wäre.
4. Jetzt aber zu *Zelda* OHNE Sprachausgabe. Wollen die uns jetzt komplett verarschen? Mich nervt das Spiel jetzt schon an. Absolut „mega-gewöhnungsbedürftige" Grafik und keine Sprachausgabe, was denn noch alles?

Ich bin echt schon fast deprimiert! Wann kommt mal wieder ein Mega-Hammer-Game raus? Keine 50. Fortsetzung von *Tony Hawk* oder *FIFA*, sondern etwas richtig Revolutionäres wie *Mario 64* oder auch *Conker's Bad Fur Day*? Bye-bye, euer treuer, aber verdammt missmutiger Leser

**Alex**

***N-ZONE:*** *1. Bei Rare muss man jetzt tatsächlich erst einmal abwarten, ob es unter Microsoft ähnlich qualitative Spiele herstellt wie unter Nintendo. Wenn aber weiterhin solch exklusive Kracher wie Eternal Darkness, Metroid Prime, Resident Evil Zero und The Legend of Zelda: The Wind Waker kommen, brauchen Nintendo-Fans Rare nicht hinterherzutrauern. Außerdem lässt Capcom ja weitere vier exklusive GameCube-Titel (Product Number 03, Dead Phoenix, Killer 7, Viewtiful Joe) springen – und man darf davon ausgehen, dass Nintendo hier ein wenig die Geldbörse geöffnet hat. 2. Das Kampfsystem mag nicht komplex sein, dafür bietet Eternal Darkness eine einfache Steuerung, ein tolles Spielerlebnis und eine geniale Geschichte. Wie sehen das die anderen Leser? 3. Wir würden auch eine Auswahl aus einer deutschen und englischen Synchronisation bevorzugen. Allerdings darf man bezweifeln, dass die Game Discs des GameCube über genügend Speicherkapazität verfügen, um zwei Tonspuren zu beherbergen. 4. Wir finden es auch sehr schade, dass Nintendo sich gegen eine Sprachausgabe entschieden hat. Man wollte keinen zu großen Einschnitt im Vergleich zu früheren Zelda-Titeln vornehmen und außerdem haben viele Zelda-Fans mittlerweile ihre eigene Vorstellung von den Stimmen, so argumentiert man bei Nintendo. Was denken die anderen Leser?*

## Die Klonkriege

**Hallo N-ZONE-Team!
Ich war schon immer ein *Star Wars*-Fan, hab bis jetzt auch jedes *Star Wars*-Konsolen-Spiel gekauft und war eigentlich immer recht zufrieden. Aber was sich LucasArts mit dem Titel *Star Wars: The Clone Wars* erlaubt hat, ist ja wohl eine Riesenfrechheit! Das Spiel sieht so was von halbfertig aus, dass man nach einer halben Stunde Sinnlos-A-Knopf-gedrückt-Haltens eigentlich schon keine Lust mehr hat, sich die miserabel aussehenden Explosionen der viel zu leichten Gegner anzusehen. Das Spiel hatte ich innerhalb von drei Stunden durchspielt. Irgendwie ist *Star Wars: The Clone Wars* der krasse Gegensatz zu *Rogue Squadron II: Rouge Leader*, welches immer noch mein Top-Favorit auf dem GameCube ist. Alles, was das Spiel spielenswert macht, ist der Multiplayer-Modus, aber auch hier haben es die Jungs von LucasArts geschafft, das Spielprinzip einer schnellen und guten Schießerei zu versauen! Die zwei Mehrspielermodi, die Spaß machen, muss man erst freispielen – und sie sind außerdem nur zu viert lustig. Wenn bei den nächsten *Star Wars*-Games nicht wieder Factor 5 mit am Start ist, werde ich mir wohl zweimal überlegen müssen, ob ich mir das Spiel wirklich zulege. Möge die Macht mit euch sein, immer!**

**Johannes Furrer**

***N-ZONE:*** *Ja, die Klonkriege sind recht simpel gestrickt. Allerdings finden wir, dass Star Wars: The Clone Wars durchaus spielenswert ist. Aber vielleicht wirfst du mal einen Blick auf Star Wars: Bounty Hunter – vielleicht gefällt dir das ja besser.*

## Anschluss-Probleme

**Hi liebes N-ZONE-Team!
Ich bin schon lange ein Fan von euch. Ich besaß früher schon jede Ausgabe, war dann nicht mehr so auf Spielen aus und seit ich mir einen GameCube gekauft habe, kaufe ich sie mir wieder. Jetzt habe ich ein paar Fragen an euch:
1. Brauche ich einen speziellen Fernseher, um ein RGB-Kabel zu benutzen?
2. Mein Vater hat gesagt, dass ein RGB-Kabel sinnlos ist. Leider ist er Elektro-Techniker und ich brauche ein wahres Wort von Experten wie euch, um mir eines kaufen zu dürfen.
3. Wieso werden auf einmal so viele Spielefortsetzungen von PlayStation-Only-Titeln für den GameCube entwickelt, z. B. *Resident Evil Zero* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles*?
Bitte, bitte druckt meinen Brief ab! Ich weiß, dass ihr genug Post bekommt und ich nur ein kleiner Leser bin, aber bitte tut einem großen Fan einen Gefallen. Wenn euch mein Name nicht gefällt, nennt mich einfach Dav.**

**Euer Sackgaenger**

***N-ZONE:*** *1. Ja, dein Fernseher muss über einen RGB-tauglichen Scart-Eingang verfügen. Dies kannst du aber normalerweise in der Anleitung zu deinem Fernseher nachlesen. 2. Ein RGB-Kabel verfügt im Vergleich zu dem Cinch-Kabel, das dem GameCube beigelegt wurde, über ein deutlich schärferes, farb- und kontrastreicheres Bild. Dies geht sogar so weit,*

**INFO** STIMMEN AUS DEM FORUM

# Forums-Geflüster

**Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.**

### Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema GameCube-Werbung:

**han_solo:** Gestern schaute ich gemütlich den Heimwerker-King auf RTL, da traf mich während der Werbung der Schlag: Endlich mal eine coole GameCube-Werbung mit *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *Final Fantasy*! Das sieht alles so geil aus!

**justanotherone:** „coming soon …" und damit sind mindestens dreieinhalb Monate gemeint: So versucht sich Nintendo wohl über das Weihnachtsfest zu retten. Als ob es nicht jetzt schon gute Games gäbe. Obwohl, für die wird ja auch teilweise Werbung gemacht (z. B. *Starfox Adventures*).

**cuby:** Irgendwie bekloppt: Sonst regen wir uns immer über zu viel Werbung auf und jetzt schalten wir den Fernseher ein, um die GameCube-Werbung zu sehen.

**Razoreth:** Also, hat von euch schon mal jemand eine Werbung zu *Eternal Darkness* gesehen? Ich bisher nicht, nur die von *Starfox Adventures* und *Metroid Fusion*. Kein Wunder, dass *Eternal Darkness* nicht so der Renner ist. Das Spiel an sich ist ja geil, aber was hilft es, wenn die Massen nicht angesprochen werden?

**INFO** NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

# Diskussionsstoff

**Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung! Neben den normalen Leserbriefen würden wir gerne eure Meinung zu folgenden Themen wissen:**

**GameCube-Nachfolger ist bereits in Planung. Was haltet ihr davon?**

**Neuer GBA: Würdet ihr euch einen kaufen?**

**Marketing: Macht Nintendo genügend Werbung?**

*dass man bei Spielen mit vielen dunklen Flächen, wie Eternal Darkness oder Resident Evil, ohne RGB-Kabel wichtige Details übersieht. Allerdings ist ein RGB-Kabel sinnlos, wenn der Fernseher kein RGB unterstützt. Vielleicht meint dein Vater ja das.*
*3. Solange sich der GameCube gut verkauft, werden es auch viele Multiplattform-Titel auf Nintendos Flaggschiff-Konsole schaffen. Außerdem wird Nintendo auch mit der einen oder anderen Finanzspritze nachgeholfen haben – das ist eine gängige Praxis im Videospiele-Business.*

## Detektiv-Arbeit

**Hallo, liebe Redaktion!**
**1. Wisst ihr etwas über ein *Pilotwings*-Spiel für den GameCube?**
**2. Könnt ihr mal was über *Starsky & Hutch* für den GameCube bringen, das laut N-ZONE 10/02 im November hätte kommen sollen?**
**3. Erscheint *Virtua Tennis 2* für den GameCube?**
**4. Wie lange arbeitet ihr eigentlich am Tag?**
**Johannes Schärfke**

***N-ZONE:*** *1. Derzeit ist kein Pilotwings-Spiel für den GameCube geplant. Die Entwickler des N64-Spiels, Paradigm Entertainment, entwickeln mittlerweile übrigens für Infogrames für alle Next-Generation-Konsolen. Über aktuelle Projekte ist nichts bekannt.*
*2. Leider ist die GameCube-Zukunft von Starsky & Hutch etwas ungewiss. Während PS2- und Xbox-Besitzer 2003 auf Gangsterjagd gehen können sollen, ist man bei Vivendi Universal Interactive von einer GameCube-Version scheinbar abgerückt. Eine endgültige Auskunft konnte man uns aber noch nicht geben.*
*3. Virtua Tennis 2 erscheint nach dem derzeitigen Stand der Dinge nur auf der PS2.*
*4. Das ist sehr unterschiedlich. Während wir an einigen Tagen von 9:30 Uhr bis 17 Uhr arbeiten, müssen wir an anderen Tagen von 8 Uhr morgens bis 8 Uhr abends sowie am Wochenende im Büro sitzen. Kein Wunder, dass die Kaffekannen dann immer leer sind.*

## Zombie-Killer

**Hallo N-ZONE-Team,**
**eure Zeitschrift ist ein wahrhaftes Meisterwerk. Ich hätte mal drei Fragen:**
**1. Ich will auch unbedingt bei *Resident Evil* den Zombies einheizen, aber ich bin erst 13 Jahre alt. Was kann ich tun?**
**2. Ich bin ein Fan von Multiplayer-Spielen wie *Metroid Prime*, *TimeSplitters 2* oder *Turok Evolution* und wollte mal fragen, ob diese Spiele was für mich wären?**
**3. Wenn es *Resident Evil* von Capcom für den GameCube gibt, gibt es dann auch *Dino Crisis 3* von der gleichen Firma für den GameCube?**
**4. Könnt ihr nicht mal ein paar Cheats für *Resident Evil* für den GameCube bringen?**
**Mike Weber**

**KINDERSPIEL?**
**Resident Evil ist erst ab 18 Jahren freigegeben.**

***N-ZONE:*** *Schön, dass dir die N-ZONE gefällt.*
*1. Schade, dass du noch nicht alt genug bist, um Resident Evil zu spielen. Falls du in Trauer versinken solltest, dürfte sich wenigstens die Taschentuch-Industrie freuen. In Zeiten eines stagnierenden Wirtschaftswachstums ist somit jede Träne bares Geld wert.*
*2. TimeSplitters 2 bietet einen brillanten Mehrspielermodus, ist aber auch erst ab 16 Jahren freigegeben. Turok Evolution ist ebenfalls erst ab 16 Jahren. Tja, und Metroid Prime ist ein absolut fantastisches Spiel – leider bietet es aber keinen Mehrspielermodus und erscheint auch erst im März.*
*3. Dino Crisis 3 ist derzeit exklusiv für die Xbox geplant.*
*4. Da haben wir es wieder: Noch nicht alt genug, um Resident Evil zu spielen, aber schon Cheats haben wollen. Da hat sich doch wieder jemand heimlich eine Version besorgt und zockt nun hinter dem Rücken der Eltern … Im Ernst: Leider gibt es, außer ein paar Tipps, die wir auch in unserer Komplettlösung in Ausgabe 09/02 erwähnt haben, keine Cheats & Codes zu Resident Evil. Andernfalls hätten wir sie schon veröffentlicht.*

## Geldmacherei?

**Tachchen N-Zone!**
**Ich habe nun schon oft gelesen, dass in ca. 2-3 Jahren die Xbox 2 und die PS3 rauskommen sollen. Zudem habt ihr in Ausgabe 12/02 geschrieben, dass Nintendo nun schon einen Nachfolger des GBA und GameCube entwickelt. Ich finde das eine ziemliche Geldmacherei! Ich habe keine Lust, mir dauernd eine neue Konsole zu kaufen, nur weil es für die alte keine Spiele mehr gibt. Außerdem glaube ich, dass sich viele**

INFO FAQ

## Häufig gestellte Fragen im Überblick

**Da wir häufig immer wieder Zuschriften mit ähnlichen Fragen bekommen, wollen wir in unserem FAQ-Kasten gesondert darauf eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!**

**Frage: Kann man das Link-Kabel, mit dem man zwei Game Boy Advance miteinander verlinkt, auch für den Anschluss eines GBA an den GameCube verwenden?**
***Antwort:*** Nein, das ist nicht möglich. Die Linkkabel, mit denen man zwei bis vier Game Boy Advance untereinander vernetzen kann, unterscheiden sich von dem Kabel, mit dem man einen Game Boy Advance an den GameCube anschließen kann.

**Frage: Wird Nintendo offizielle Lösungsbücher zu *Metroid Prime* oder *The Legend of Zelda: The Wind Waker* anbieten?**
**Antwort:** Bisher gibt es hierzu leider keine Pläne. Allerdings gibt es mittlerweile zahlreiche inoffizielle Lösungsbücher von anderen Verlagen.

**Frage: Wann kann ich hierzulande endlich *Phantasy Star Online* spielen?**
***Antwort:*** Hierzu ist bisher immer noch nichts bekannt. Während japanische und amerikanische GameCube-Besitzer bereits online zocken können, hüllt sich Nintendo über die europäischen Pläne immer noch in einen Mantel des Schweigens.

**Frage: Gibt es neue Fakten zu *Mario Kart* für den GameCube?**
**Antwort:** Nein, leider nicht. Sicher ist nur, dass es sich in Entwicklung befindet. Wir erwarten jedoch spätestens zur E3, welche vom 14. bis zum 16. Mai 2003 stattfindet, eine ausführliche Vorstellung des Titels.

**Frage: Wird es *GTA: Vice City* für den GameCube geben?**
***Antwort:*** Nein, Sony hält die Exklusiv-Rechte an *GTA* bis ins Jahr 2004.

einfach keine neue Konsole leisten können, denn für jüngere Spieler sind ca. 200 € für die Konsole und ca. 50 € für die Spiele eine ganze Stange Geld. Und gebt doch Kerstin mal mehr Zeit zum Einkaufen, denn die „Arme" soll ja nicht immer zur Tankstelle rennen. Ach, Fabians spärliches Azubi-Geld kann scheinbar noch nicht spärlich genug sein, wenn er sich einen nagelneuen Breitbildfernseher leisten kann.

Sebastian

***N-ZONE:*** *Ja, man darf davon ausgehen, dass 2005 in Japan bereits neue Konsolen auf den Markt kommen. Wir Europäer könnten allerdings auch erst 2006 drankommen. Bestätigt ist allerdings nichts. Wir wissen bisher nur, dass Sony, Microsoft und Nintendo an neuen Konsolen arbeiten. Ob diese dann tatsächlich 2005 erscheinen, bleibt abzuwarten. Außerdem machen wir uns da momentan gar nicht so viele Gedanken drum, momentan vergnügen wir uns noch prächtig mit den jetzigen Konsolen. Aber wie denken die anderen Leser darüber? Und Fabian rennt mittlerweile immer jammernd durch die Redaktionsräume, und weiß nicht, wie er die Raten für den Kredit zurückzahlen soll. Tja, selbst schuld ;-)*

## Psychologie

Hallo an alle Leser und Mitarbeiter der N-ZONE,
dies bezieht sich auf den Brief von Herrn Wolfgang F. Ross, welcher mich doch schockierte, denn solch ein Mangel an Kompetenz ist erschreckend. Nicht genug, dass die Medien schon jede Schuld auf Video- und Computerspiele werfen – jetzt ist es auch noch so weit, dass die Psychologen, welche wahrscheinlich von dem ein oder anderen Boulevard-Magazin gekauft wurden, ihr Urteil nicht logisch rechtfertigen können. Jeder Mensch, jedes Kind MUSS in einer normalen Familie gelernt haben, dass der Tod schlimm ist, dass man niemandem Schmerzen bereitet. Und wenn Kinder sich nach dem Spielen von Videospielen, dem Schauen von Filmen und dem Lesen von Büchern/Comics doch mal wie Spider-Man und Co. verhalten, dann muss man ihnen sagen, dass diese Figuren nicht echt sind und ihr Verhalten in der realen Welt nicht akzeptabel ist. Das hat man dem Amokläufer von Erfurt und all seinen Vorgängern wohl nicht gesagt. Wie ich in diversen Berichten hören musste, empfinden die Eltern des Amokläufers nur Scham dafür, dass ihr Sohn so etwas anstellte. Doch die Tat gibt Fragen auf: Wie kam er an die Waffen? Warum haben seine Eltern nichts von seinem Realitätsverlust gemerkt? Warum ergreift man erst jetzt härtere Maßnahmen im Jugendschutz? Und wenn ein Videospiele-Magazin einem Psychologen erklären muss, dass es sich bei dem Test um ein Spiel handelt, dann gibt mir das zu denken. Als die USK noch nicht verpflichtend war, spielte ich oft genug Spiele, welche für 16 oder gar 18 geeignet sein sollten. Und ich habe noch niemanden erschossen, ich habe es auch nicht vor. Videospiele sind nicht echt, dass hat man mir eingetrichtert. Genauso auch, dass man keine Menschen verletzt. Und in *Eternal Darkness* geht es darum, den virtuellen Menschen, den man spielt, vor in der Realität nicht existierenden Monstern zu schützen und vor Tod und Wahnsinn zu bewahren. Genauso geht es in *Counter-Strike* darum, Geiseln, also Leben zu retten, die Bewohner vor Bomben zu schützen, und nicht in erster Linie ums Töten. In diesem Spiel dürfen selbst die Bösen keine Geiseln töten. Und nur weil ein minimaler Prozentsatz der Menschen nicht erzogen wurde, muss der gemeine Spieler büßen? In diesem Sinne darf ich mich verabschieden.
Euer treuer Leser

Stephan

***N-ZONE:*** *Der Leserbrief von Herrn Ross aus der vergangenen Ausgabe hat viel Wirbel verursacht. Wir haben viele Leserbriefe dieser Art bekommen und werden in der nächsten Ausgabe weitere veröffentlichen. Wir freuen uns natürlich immer über noch mehr Zuschriften.*

## GERÜCHTEKÜCHE

Hi N-ZONE!
Ich habe im Internet gelesen, dass Nintendo Capcom und Sega aufkaufen wird. Wisst ihr mehr darüber?

***N-ZONE:*** *Warum sollte Nintendo Capcom und Sega kaufen? Die beiden großen japanischen Entwicklungsstudios wären viel zu teuer. Außerdem knabbert Sega noch am Schuldenberg des Dreamcast-Flops, den jeder Käufer übernehmen müsste. Mehr Sinn machen da exklusive Deals, nach denen die Spiele nur noch auf einer Konsole erscheinen (siehe Resident Evil). Allerdings, man weiß ja nie – in diesem Geschäft ist alles möglich.*

# KLEINANZEIGEN

### VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + 2 Controller + 1 Memory Card mit 12 Spielen, z. B. Mario Party 2, Mario Kart und Glover, alles für 200,- € VB.
Tel.: 069-594679 fragt nach Chris

N64 + 2 Controller + 64 Sp. (Mario, Mario Kart, Zelda 2, Poké. 1, Superstar Soccer 64, Formel 1), zusammen 230,- €. Spiel je 25,- €.
Tel.: 0344322238, fragt nach Benny

Verkaufe: N64 + 2 Controller, 5 Spiele, z. B. Super Mario Kart 64, Pokémon Stadium 2 + Transfer Pak + Memory Card für 200,- €.
Tel.: 03733-555719 ab 18 Uhr

### VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe: Star Wars RL, Spider-Man, Lost Kingdoms zu je 35,- € FIFA WM 2002, Pikmin, Sonic Battle 2 zu je 30,- € Tel.: 0271-2382412 sarico@yahoo.de

Verkaufe: GameCube + 2 Controller + Memory Card + 3 Spiele, auch einzeln, Preis nach VB, suche PlayStation 2.
Tel.: 08375-495 fragt nach Rupert

Verkaufe: Harry Potter und die Kammer des Schreckens für 40,- € und Luigi's Mansion für 30,- € (verkaufe auch einzeln). Tel.: 0261-17489 Max

Verkaufe Pikmin (fast unbenutzt) für nur 30,- €.
SMS an 0162-7510420 oder Tel.: 02327-59598 Thorsten Langer

Verkaufe GameCube-Spiele: THPS 3, International Winter Games mit Anleitungen, Preis usw. unter dani.bechti@web.de

Verkaufe: Turok E. für 45,- € oder tausche gegen Mario Sunshine, verk. auch 007 A.I.K. für 40,- €, tausche auch.
Tel.: 05221-626330 (VHB)

Verkaufe: 1 GC in Schwarz, 1 Controller, 1 Original Memory Card von Nintendo, Star Wars Rogue Leader 2, das Ganze für nur 230,- €.
Tel.: 0795142523

Verkaufe: Burnout, International Superstar Soccer 2 und eine Memory Card (4 MB) für zusammen 60,- € (VB).
Tel.: 07141-780378 oder 0162-3379138

### SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielekonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0170-5856780

### TAUSCHE GAME CUBE

Tausche Mario Sun., Spy Hun. oder Luigi's M. gegen Starfox Adv. oder Harry Potter 2 (tausche auch Luigi's + Spy H. gegen Starfox).
Tel.: 040-6531818 Rene

### SUCHE NINTENDO 64

Suche N64 mit Zelda 1 + 2, Paper Mario, Super Mario und andere Spiele, 1-2 Controller, für 100,- bis 200,- €. Tel.: 0421-2768100 fragt nach Maxi

### SUCHE GAMECUBE

Suche verschiedene Spiele für GC, Preis maximal 40,- €.
Angebote unter Jay2405@web.de oder 0162-9340267 ab 15 Uhr

### VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe: Super Nintendo mit 1 Controller, 6 Spielen + Super Game Boy und Spielehalter für 90,- € in sehr gutem Zustand.
Tel.: 0355-8626697

### VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit 16 Spielen, z. B. Pokémon, F1-Race oder Hugo mit Hülle.
Tel.: 0173-3922642 Preis VB, Bedingung: Angebot ab 200,- €

Verkaufe: Harvest Moon 15,- €, Turok 15,- €, GB: Pokémon Blau, Mario Land 2 12,- €, N64: Extreme G 15,- €. Suche GBA 50,- €.
Tel.: 089-3142752

### TAUSCHE NINTENDO 64

N64 + 2 Spiele gegen GBA + 1 Spiel, auch gegen 1 GC-Spiel oder verkaufe N64 + 3 Spiele für 180,- €.
Tel.: 02241-33790 nur nachmittags

**INFO GLÜCKLICHE GEWINNER**

**Hier findet ihr die Sieger vom Gewinnspiel der N-Zone-Ausgabe 12/2002**

**Gewinnspiel: Tomb Raider – The Prophecy**
Oliver Sacher, Berlin
Julian Berg, Fürth
Nico Rot, Karlsruhe

**Gewinnspiel: Scooby Doo! – Nacht der 100 Schrecken**
Niels Uhlstein, Köln
Simon Kamp, Bremen
Sascha Hoffmann, Göttingen
Markus Krüger, Duisburg
Tina Koschwitz, Frankfurt
Holger Sand, Hamburg
Stefanie Linder, Hamburg
Norbert Dahl, Düren
Martina Jung, München

**COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN**

**Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:**

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges
- ❑ Clubs

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen sind. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

# CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

# Die Hard Vendetta

Verbrecher jagen, Sternenkrieger sein, golfen oder leben wie ein Hund, diesmal haben wir **für jeden Geschmack** etwas dabei.

Geht mit John McClane zur Abwechslung mal auf eine echt witzige Verbrecherjagd. Ein Polizist mit Stecknadelkopf und der dazu passenden Quietschstimme kann ganz schön bescheuert aussehen. Um nur Köpfe oder auch die gesamten Bodys sämtlicher Charaktere zu verändern, müsst ihr lediglich im Hauptmenü folgende Buttons nacheinander drücken:

**Big Heads:**
R, R, L, R

**Small Heads:**
L, L, R, L

**Flüssigmetall-Texturen:**
B, Y, X, B, Y, X

**CHEATCODE** Zeigt den Schurken, was eine Harke ist.



LÄCHERLICH Mit kleinem Kopf sieht der Bulle wahnsinnig komisch aus.

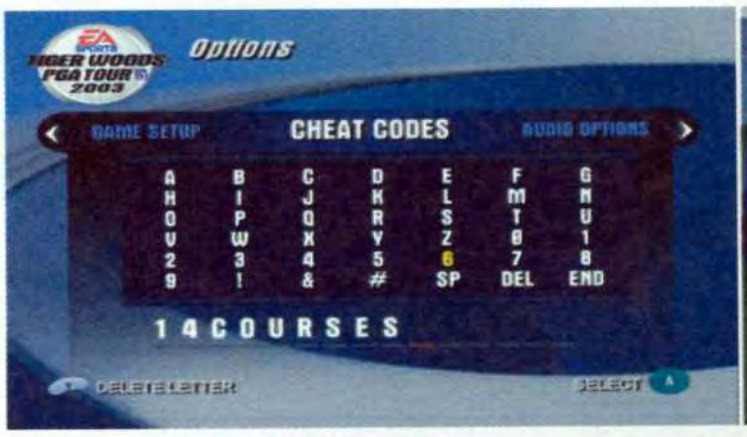
NOCH LÄCHERLICHER Mit diesen Wasserköpfen machen die Polizisten nicht gerade einen ernst zu nehmenden Eindruck.

# Tiger Woods PGA Tour 2003

**CHEATCODE** **Unfair auf dem Fairway**

Wenn ihr in die Rolle des besten Golfers aller Zeiten schlüpft und den Rasen unsicher macht, könnt ihr ab sofort sämtliche Kurse und weitere Golfer freischalten. Viel Spaß beim Einlochen. Here we go ...

| | |
|---|---|
| **Alle Kurse:** | 14COURSES |
| **Alle Golfer:** | ALLTW3 |




**CHEATS** Gebt hier nacheinander die Codes ein und schon habt ihr auf neue Kurse und andere Charaktere Zugriff.

**SCHOTTLAND** Schon mal im Schottenrock Golf gespielt? Wenn nicht, dann wird's Zeit.

# Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

**CHEATCODE** **Film frei für die Sternenkrieger**

Wenn ihr euch erneut dem Kampf gegen die dunkle Seite stellt, könnten euch nachfolgende Cheats etwas unter die Arme greifen. Im Hauptmenü müsst ihr nur die Option „Extras" auswählen und anschließend folgende Passwörter eingeben:

| | |
|---|---|
| **Unendlich Ammo:** | BISCUIT |
| **Alle Filme:** | FLICKY |
| **Andere Multiplayer-Charaktere:** | PEEPS |
| **Sofortiger Zugriff auf weitere Levels:** | CHERRY |

**FLICKY** Die Filmstreifen sind leider unheimlich kurz, aber ihr solltet sie euch nicht entgehen lassen.

## INFO CHEATREGISTER

**Hier findet ihr das Cheatregister mit allen Game-Cube- und Game-Boy-Advance-Cheats, die in den letzten Ausgaben veröffentlicht wurden.**

**GameCube:**

| | |
|---|---|
| Aggressive Inline | 12/2002 |
| Batman: Vengeance | 03 + 05/2002 |
| Beach Spikers | 10/2002 |
| Cel Damage | 05/2002 |
| Crazy Taxi | 09/2002 |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | 05/2002 |
| Driven | 10/2002 |
| Extreme-G 3 | 02 + 03 + 09/2002 |
| Freekstyle | 11/2002 |
| Gauntlet: Dark Legacy | 06/2002 |
| Jeremy McGrath's Supercross World | 08/2002 |
| Kelly Slater's Pro Surfer | 12/2002 |
| Legends of Wrestling | 08/2002 |
| Luigi's Mansion | 11/2001 |
| Madden NFL 2002 | 07/2002 |
| MX Superfly | 11/2002 |
| NBA 2K2 | 06/2002 |
| NBA Courtside 2002 | 07/2002 |
| NBA Jam 2002 | 07/2002 |
| NBA Street | 06/2002 |
| NHL Hitz 2002 | 05/2002 |
| Pikmin | 07/2002 |
| Pro Rally | 01/2003 |
| Sega Soccer Slam | 06 + 10/2002 |
| Smuggler's Run: Warzones | 11/2002 |
| Spider-Man: The Movie | 07/2002 |
| SSX Tricky | 09 + 10/2002 |
| Star Wars: Roque Squadron II | 01 + 05 + 07 + 08/2002 |
| Star Wars: The Clone Wars | 01/2003 |
| Super Mario Sunshine | 10/2002 |
| Super Smash Bros. Melee | 02 + 06 + 09/2002 |
| The Simpsons: Road Rage | 02 + 05/2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 01 + 05/2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 01/2003 |
| Turok Evolution | 12/2002 |
| Wave Race: Blue Storm | 01 + 06 + 09/2002 |

**Game Boy Advance:**

| | |
|---|---|
| Aggressive Inline | 11/2002 |
| Alienators | 03/2002 |
| ANTZ Extreme Racing | 01/2003 |
| Army Men Advance | 08/2001 |
| Atlantis | 03/2002 |
| Batman Vengeance | 02/2002 |
| Britney's Dance Beat | 07/2002 |
| CT Special Forces | 10/2002 |
| Dark Arena | 04 + 07/2002 |
| Die Monster AG | 04/2002 |
| Disney's Lilo & Stitch | 10/2002 |
| Donald Duck Adv@nce | 03/2002 |
| Doom | 01/2002 |
| Driven | 04/2002 |
| Duke Nukem Advance | 11/2002 |
| E.T. Der Außerirdische | 04/2002 |
| Ecks vs. Sever | 03/2002 |
| Fire Pro Wrestling | 12/2001 |
| Frogger Advance: The Great Quest | 01/2003 |
| F-14 Tomcat | 08/2002 |
| Golden Sun | 04/2002 |
| Gradius Advance | 01/2002 |
| GT Advance Championship Racing | 08/2001 |
| GT Advance 2: Rally Racing | 08/2002 |
| Ice Age | 05 + 09/2002 |
| Inspector Gadget: Advance Mission | 02/2002 |
| Iridion 3D | 09/2001 |
| Lady Sia | 12/2001 |
| Men in Black: The Series | 11/2001 |
| NBA Jam 2002 | 07/2002 |
| Pac Man Collection | 01/2002 |
| Peter Pan | 09/2002 |
| Pitfall: The Mayan Adventure | 10/2001 |
| Planet der Affen | 03/2002 |
| Rayman Advance | 09/2001 |
| Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 | 09/2001 |
| Scooby Doo und die Cyber-Jagd | 04/2002 |
| Shaun Palmer's Pro Snowboarder | 03/2002 |
| Sonic Advance | 04/2002 |
| Space Invaders | 05/2002 |
| Spider-Man: Mysterio's Menace | 12/2001 |
| Spyro: Season of Ice | 03/2002 |
| Super Bust-A-Move | 12/2002 |
| Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger | 08/2002 |
| Star Wars: Jedi Power Battle | 03/2002 |
| The Scorpion King | 09/2002 |
| Tom und Jerry: Der magische Ring | 08/2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 08/2001 |
| Turok Evolution | 11/2002 |
| Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | 11/2002 |

# Rocky

**CHEATCODE** Adrian wird stolz auf euch sein!

In *Rocky* könnt ihr mit unseren Cheats jetzt noch mehr Dampf ablassen. Schaltet doch einfach weitere Boxer oder Arenen frei. Oder wollt ihr vielleicht eure Schlagkraft verdoppeln? So einfach geht's: Wenn ihr euch im Hauptmenü befindet, braucht ihr lediglich den R-Button gedrückt halten und folgendermaßen vorgehen:

Rocky kann ganz schön rabiat zuschlagen.

Der Bursche schaut ziemlich mitgenommen aus!

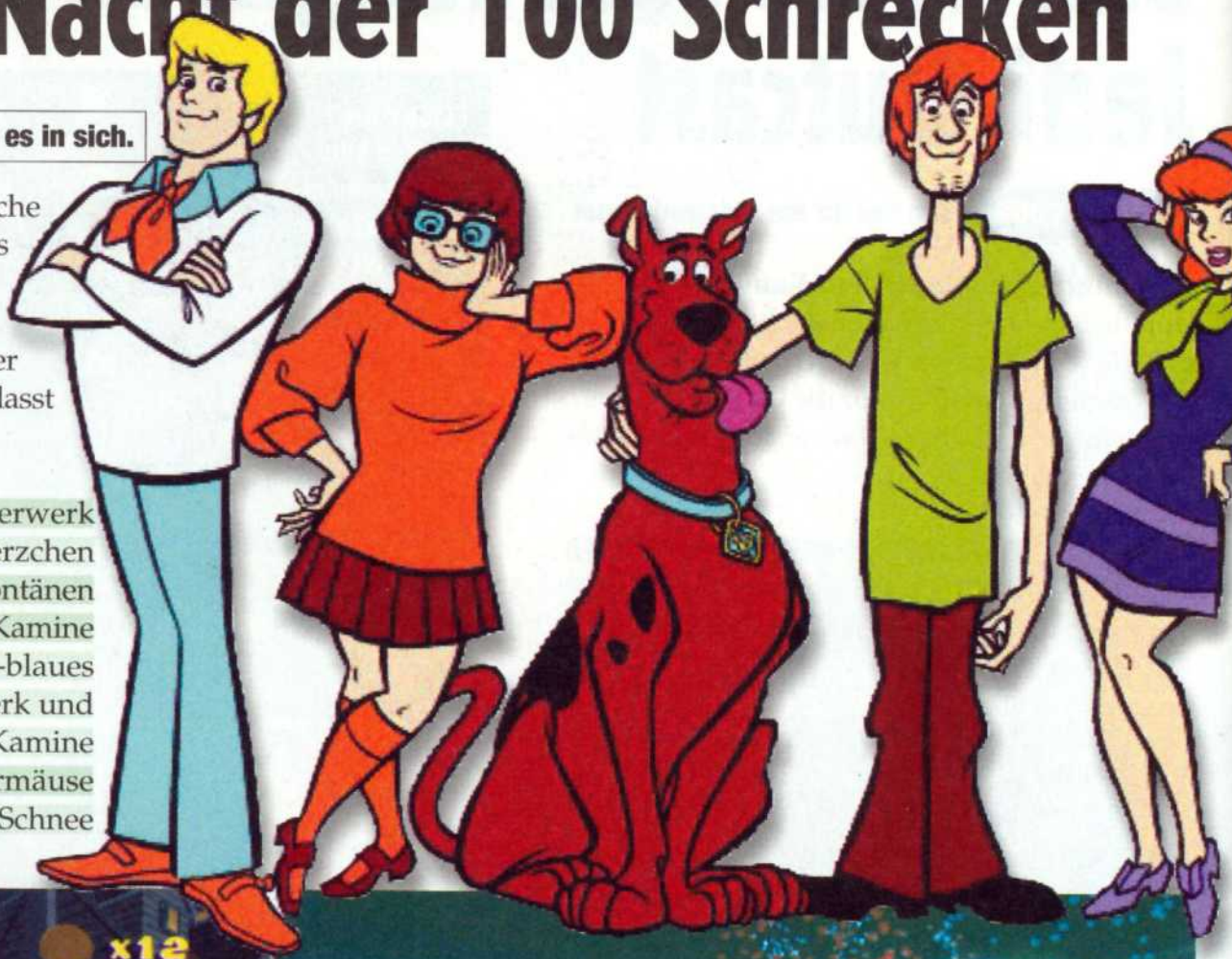
| | |
|---|---|
| Alle Boxer und alle Arenen freischalten (außer Mickey- und Rocky-Statue): | →, ↓, ↑, ←, ↑, L |
| Rocky-Statue und alle normalen Boxer sowie alle Arenen freischalten: | →, →, →, ←, →, L |
| Mickey-, Rocky-Statue, alle normalen Boxer und alle Arenen freischalten: | ↑, ↓, ↓, ←, ←, L |
| Schlagkraft verdoppeln: | →, ↓, ←, ↑, ←, L |
| Schlaggeschwindigkeit verdoppeln: | ↓, ←, ↓, ↑, →, L |
| Maximale Statistiken (für Schaukampf und K.o.-Turnier): | ←, ↑, ↓, ↓, →, L |
| Maximale Statistiken (für Movie-Modus): | →, ↓, ↓, ↑, ←, L |

# Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

**CHEATCODE** Amerikanische Feiertage haben es in sich.

Na, wollt ihr mal auf die typisch amerikanische Weise *Scooby-Doo!* spielen? Mit unseren Cheats könnt ihr amerikanische Feiertage, wie den 4. Juli, miterleben. Dazu müsst ihr nur euren Würfel auf das entsprechende Datum einstellen. Oder gebt doch einfach mal den Valentinstag ein und lasst euch überraschen. Viel Spaß!

| | |
|---|---|
| **31. Dezember/01. Januar (Neujahr):** | Feuerwerk |
| **14. Februar (Valentinstag):** | Herzchen |
| **17. März (St. Patrick's Day):** | Grüne Wasserfontänen und rauchende Kamine |
| **04. Juli (Unabhängigkeitstag):** | Rot-weiß-blaues Feuerwerk und rauchende Kamine |
| **31. Oktober (Halloween):** | Fledermäuse |
| **25. Dezember (Weihnachten):** | Schnee |



VALENTINSTAG Am 14. Februar fliegen euch die Herzchen nur so um die Ohren.

UNABHÄNGIGKEITSTAG Dieses bedeutungsvolle Ereignis beschert euch ein nettes Feuerwerk.

# Power Rangers Wild Force

**CHEATCODE** More Power for Power Rangers

Tretet mit den Power Rangers dem Bösen entgegen. Um eure Kraft noch zu verstärken, könnt ihr ja auch unsere Levelcodes verwenden und von den nachfolgend angegebenen Arealen ins Gefecht ziehen.

| | |
|---|---|
| **3NSVB:** | Turtle Cove Park/Ghost Town |
| **MLSVV:** | Turtle Dyne Laboratory |
| **479VG:** | Turtle Cove Harbor |
| **579VH:** | Cruise Ship |
| **PQ9VJ:** | Temple Ruins/Jungle |
| **679VJ:** | Animarium |

**POWER Lebensenergie darf hier auf keinen Fall mehr flöten gehen.**

**VORSICHT Auch von der anderen Seite nähert sich ein Schurke.**

# Earthworm Jim

**CHEATCODE** Codes zu Jims erstem Abenteuer

Zum ersten Teil von Jims spannendem Abenteuer haben wir ebenfalls ein paar Cheats für euch, die euch das Leben als kleinen, rosa Regenwurm versüßen sollen. Ihr müsst nur während des Spiels den Start-Knopf drücken und im Pausenmodus die folgenden Tastenkombinationen eingeben:

**Ab „Buttville" starten:**
L, A, UP, R, A, R, A, SELECT
**Ab „Down the tubes" starten:**
UP, L, DOWN, A, R, A
**Ab Level 5 starten:**R, L, A, B, B, A, L, R
**Ab „Snot a Problem" starten:**
R, UP, SELECT, L, R, LEFT
**Ab „What the Heck" starten:**
SELECT, R, B, DOWN, L, B

**DÜSEN-JIM Mit seiner Raketendüse brettert Jim durch die Galaxis.**

**FEUER Dieser Schneemann ist Jim nicht gerade freundlich gesinnt.**

# Castlevania: Harmony of Dissonance

**CHEATCODE** Stellt euch den Kreaturen der Unterwelt!

Wenn ihr noch nicht genug davon habt, eure Freunde aus der Gewalt des Grafens zu befreien, können wir euch weiterhelfen. Wenn ihr es einmal durchgespielt habt, braucht ihr nur folgende Codes eingeben:

**MAXIM:**
Wenn ihr als Maxim Kischine die Peitsche schwingen wollt, müsst ihr nach dem Durchzocken diesen Cheat eingeben und schon steht er euch zur Verfügung. Er springt viel schneller und höher als Belmont.

**NO MAGIC:**
Sollte das Spiel euch zu einfach gewesen sein, könnt ihr ja auch mal ohne Magie euer Glück versuchen.

**HARDGAME:**
War euch das Spiel am Ende vielleicht zu leicht? Dem können wir abhelfen.

**BOSS RUSH MODE:**
Um diesen Modus freizuschalten, braucht ihr „nur" das Game in allen drei Schwierigkeitsstufen (der Reihenfolge nach: EASY, NORMAL, HARD) durchspielen.

**MYSTISCH Ob hier vielleicht doch eher ein bisschen Magie von Nutzen wäre?**

**SPRINGEN Wenigstens besteht hier keine Absturzgefahr. Wer weiß, was dort unten ist?!**

SPINE-RETTUNG In Situationen wie dieser könnt ihr mit dem Spine-Button einen Sturz verhindern.

SKITCH-AUFGABEN Achtet hier nicht auf den Elefanten, sondern ausschließlich auf den Balance-Balken.

Viel Spaß mit unseren **Profi-Tipps** zum vierten Teil der Skater-Serie.

# Tony Hawk's Pro Skater 4

## Kurztipps:

**Wie kann ich lange Trick-Kombinationen ausführen?**

Je länger eine Kombo ist, desto mehr Punkte könnt ihr damit erreichen. Versucht deshalb, so viele Tricks wie möglich aneinander zu reihen, ohne dass eure „Line" unterbrochen wird. Führt Manuals zwischen den einzelnen Tricks aus, wenn sich kein grindbares Objekt in eurer Nähe befindet. Ansonsten benutzt ihr Rails und Kanten, um daran zu grinden. Variiert eure Tricks, da ihr für jeden wiederholten Trick weniger Punkte bekommt. Bereits im letzten Teil der Skate-Serie wurde der Revert eingeführt, mit dem ihr eine Kombo nach einem Sprung an einer Quarter- oder Halfpipe weiter verlängern könnt. Sobald ihr wieder landet, drückt ihr den Revert-Button und führt danach blitzschnell einen Manual aus. Neu hingegen ist der Spine-Transfer. Auch diesen könnt ihr mit einem Revert und einem Manual kombinieren. Trainiert diese typischen Kombos, damit die Hi- und Pro-Score-Aufgaben zum Kinderspiel werden. In der Halfpipe zum Beispiel könnt ihr so mit etwas Übung schnell über 100.000 Punkte für eine Trick-Kombination absahnen.

**Wie kann ich meine Punkte maximieren?**

Nachdem ihr die Steuerung eures Skaters beherrscht, solltet ihr die Tasten-

DIE STATS So solltet ihr eure ersten Stats-Punkte verteilen.

ZU SCHWER Hebt euch diese Aufgabe in San Fracisco auf, bis ihr die Manual-Stats eures Skaters verbessert habt.

**ABSAHNER-KOMBO Reiht möglichst viele Tricks aneinander, um hohe Punktzahlen einzuheimsen.**

kombinationen für die Spezial-Moves neu einstellen. Belegt Tastenkombinationen, die euch leicht fallen, mit Spezial-Tricks, die viele Punkte einbringen. Wenn ihr während eines Laufs bereits alle Spezial-Tricks ausgeführt habt, pausiert ihr das Spiel und belegt die Tasten mit anderen Spezial-Moves. So wiederholt ihr eure Tricks nicht zu oft und könnt maximale Punktezahlen einheimsen. Drückt auch die R-Taste, damit euer Skater die Switch-Stellung einnimmt. Wenn ihr in den höheren Levels des Spiels eure Switch-Stats erhöht habt, solltet ihr möglichst viele Switch-Tricks ausführen, da euch diese mehr Punkte einbringen.

### Wie kann ich meine Balance verbessern?

Versucht, Grinds so lange wie möglich auszuführen, um ein Gefühl für die Balance eures Skaters zu bekommen. Wenn ihr bei einem Manual kurz davor seid, das Gleichgewicht zu verlieren, und dann einen Sprung ausführt, ist die Balance-Anzeige eures Fahrers bei der Landung in einem Manual nicht neutral. Stattdessen neigt sich euer Skater so weit nach vorne oder hinten wie zum Zeitpunkt des Absprungs. Springt ihr hingegen von einem Manual in einen anderen Balance-Trick wie zum Beispiel einen Lip-Trick oder einen Grind, ist die Balance-Anzeige neutral.

### Wie soll ich die Stats-Punkte verteilen?

Nachdem ihr eine Aufgabe erfüllt habt, werdet ihr meistens mit einem Stats-Punkt belohnt. Mit diesen Punkten könnt ihr die verschiedenen Fähigkeiten eures Skaters verbessern. Allerdings werden Spieler, die keinen der Vorgänger-Titel gezockt haben, Probleme haben, diese Punkte vernünftig zu verteilen. Zu Beginn solltet ihr eure erspielten Stats-Punkte benutzen, um die Werte für „Ollie", „Speed", „Air" und „Hangtime" zu erhöhen, damit euer Fahrer die „Basics" des Skatens beherrscht. Danach gilt es die Werte der Balance-Tricks zu steigern, wobei ihr die „Lip-Balance" gegenüber der „Rail-" und „Manual-Balance" vernachlässigen dürft. Erst wenn ihr eure Balance ausreichend verbessert habt, solltet ihr euch um die Werte „Spin", „Switch" und „Flip Speed" kümmern.

### Was bewirkt die Spezial-Leiste?

Führt Tricks aus, um eure Spezial-Leiste zu füllen. Wenn eure Spezial-Leiste voll ist, werden alle Fähigkeiten eures Fahrers verbessert. Ihr könnt höher springen, schneller fahren und besser das Gleichgewicht halten. Versucht deshalb ständig mit voller Spezial-Leiste unterwegs zu sein. Nach einem Sturz müsst ihr eure Spezial-Leiste erneut aufladen.

### Wie nutze ich den Spine-Transfer?

Mit dem Spine-Transfer könnt ihr von einer Pipe in die dahinterliegende springen. Drückt während des Sprungs auf den R-Button, damit sich euer Skater nach vorne lehnt, um auf der anderen Rampe zu landen. Mit einem Revert, gefolgt von einem Manual, könnt ihr den Spine-Transfer noch mit weiteren Tricks verknüpfen und so lange Kombinationen ausführen. Darüber hinaus bietet euch der Spine-Transfer die Möglichkeit, misslungene Sprünge neben die Rampe zu korrigieren. Wenn

**ATHLETEN-KICKEN Springt am Ende des Grinds nicht mit einem Ollie ab, sondern setzt gleich zu einem Manual an.**

**SPRUNG-SCHRANKE** Über die Schranke gelangt ihr auf das Stromkabel, auf dem ihr das K entdeckt.

**VERSTECKT** Das E findet ihr auf dem Balkon des Gebäudes mit den kleinen Fahnen.

**WAHLKAMPF-SABOTAGE** Mit einem Wallride gelangt ihr auf die Mauer, an der die Wahlplakate befestigt sind.

**DIEBSTAHL** Am Hafen trefft ihr in San Francisco auf den Fotografen, dessen Ausrüstung geklaut wurde.

ihr bereits während des Sprungs merkt, dass ihr in Schräglage oder neben der Pipe landet, könnt ihr einen Sturz meistens verhindern, indem ihr R drückt. Euer Fahrer richtet sich dann so aus, dass er auf seinen vier Rollen landet.

### Wie kann ich Standard-Tricks aufwerten?

Wenn ihr während eines Flip-Tricks den Flip-Button zwei- oder dreimal schnell hintereinander drückt, macht ihr statt eines normalen Flip-Tricks einen doppelten oder dreifachen Trick. So macht ihr einen einfachen Kickflip zu einem Double- oder Triple-Kickflip. Auf diese Weise könnt ihr mehr Punkte pro Trick einheimsen.

### Muss ich jede Aufgabe in einer Stage erfüllen?

Zu Beginn des Spiels werdet ihr in den ersten Stages mit Aufgaben konfrontiert, die ihr nur mit sehr viel Übung erfüllen könnt. Wenn euch eine Aufgabe zu schwer erscheint, lasst ihr diese einfach aus und erledigt andere, leichtere Aufgaben. Die Manual-Aufgabe in San Francisco zum Beispiel solltet ihr erst in Angriff nehmen, wenn ihr die Manual-Stats eures Fahrers bereits aufgewertet habt. Hebt euch zu schwere Aufgaben einfach auf, sammelt noch ein paar Stats-Punkte in anderen Stages oder Aufgaben und erledigt erst dann die schweren Aufgaben.

### Wie löse ich Skitch-Aufgaben?

Die Skitch-Aufgaben sind eine weitere Neuerung in *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Hierbei müsst ihr euch zum Beispiel so lange wie möglich an einem Auto festhalten. Achtet nicht auf eure Umgebung, sondern konzentriert euch ausschließlich auf den Balance-Balken in der Mitte des Bildschirms. Tippt immer nur sehr kurz auf das Steuerkreuz, um den Balken im neutralen Bereich zu halten. Wichtig ist, dass ihr hier mit dem Steuerkreuz und nicht mit dem Analog-Stick spielt, da ihr mit dem Analog-Stick nur sehr schwer das Gleichgewicht halten könnt.

## Die Aufgaben der einzelnen Stages:

Im folgenden Abschnitt zeigen wir euch, wo ihr Items und Buchstaben findet und was ihr für manche Aufgaben erledigen müsst. Für die anderen Aufgaben, wie zum Beispiel Hi-Score oder C-O-M-B-O, sollten euch unsere allgemeinen Spiele-Tipps weiterhelfen. Mit den Tipps zu den Aufgaben der Stages wollen wir euch hauptsächlich lange Sucharbeit und Kopfzerbrechen bei undeutlich formulierten Aufgabenstellungen ersparen. Jetzt erreicht ihr im Nu die 90 Pro-Punkte, die ihr benötigt, um die Pro-Challenges der einzelnen Fahrer freizuschalten.

**SEELÖWEN-FÜTTERUNG** Grindet zuerst über die **Essensboxen** der Angler, bevor Ihr an dem Geländer entlang über die Köder grindet.

**MALER NEAL** Grindet hier einmal komplett um die Kugel, um den in Bedrängnis geratenen Maler zu retten.

## College:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Springt vor dem Eingang zur Schule auf das Geländer und von dort aus nach oben auf das Vordach.
**K:** Über die Schranken vor der hinteren Einfahrt in das Parkhaus gelangt ihr auf die Stromleitung, auf der ihr das K entdeckt.
**A:** Skatet in das Gebäude hinter dem Müll-Laster. Von dort aus könnt ihr das A erreichen.
**T:** Das T findet ihr über der Halfpipe an dem großen Gebäude mit den vielen Glasscheiben.
**E:** Springt mit einem Spine-Transfer auf den Balkon des Gebäudes gegenüber des Bauwerks mit den Glasscheiben. Dort stoßt ihr auf das E.

**Hau fünf Athleten in einer Kombo um:**

Hier müsst ihr fünf Footballspieler mit nur einer Kombination über den Haufen fahren. Grindet dazu auf den Rails entlang und springt beim letzten Rail nicht ab. Stattdessen führt ihr einen Manual bis zur Quarterpipe aus, springt ab, landet mit einem Revert und hängt einen weiteren Manual dran. Grindet über die Geländer zurück und springt ab, sobald ihr fünf Footballspieler zu Fall gebracht habt.

**Halte alle rosa Elefanten auf:**

In dieser Aufgabe müsst ihr innerhalb eines sehr knapp bemessenen Zeitlimits pinkfarbene Elefanten einsammeln. Beginnt sofort mit einem Grind, um Geschwindigkeit aufzunehmen. Überwindet die Hindernisse mit einem Spine-Transfer und achtet darauf, dabei nicht zu hoch abzuspringen. Nach dem letzten Spine-Transfer müsst ihr die letzten Elefanten innerhalb einer Kombo einsammeln, da ihr keine Zeit mehr zur Verfügung habt.

## San Francisco:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Das S befindet sich geradeaus über der Halfpipe.
**K:** Auf den Stufen des zentralen Platzes dieser Stage findet ihr das K.
**A:** Auf dem Dach der Lagerhalle mit dem Pier-18-Schriftzug entdeckt ihr das A.
**T:** Grindet vom Dach der Pier-18-Lagerhalle aus über die Stromleitungen, um das T zu entdecken.
**E:** Das E findet ihr am Ende der Stromleitungen auf dem Dach des braunen Gebäudes.

**Suche die fünf fehlenden Pakete des Kuriers:**

Das erste Päckchen befindet sich direkt geradeaus vor der Lagerhalle. Das zweite Päckchen entdeckt ihr auf dem Geländer unterhalb der Stege im Einkaufsbereich. Fahrt weiter an der Straße entlang, um das dritte Päckchen vor einem Lagerhaus auf der linken Straßenseite zu finden. Die übrigen beiden Päckchen findet ihr ebenfalls direkt vor den Lagerhallen an der Hauptstraße.

**Füttere die vier hungrigen Seelöwen:**

Hier müsst ihr einen in Bedrängnis geratenen Touristen vor hungrigen Seelöwen retten. Grindet dazu auf den Bänken hinter den vier Anglern. Sobald ihr einen Angler abgelenkt habt, grindet ihr auf dem Rail daneben entlang, um die Köder der Angler ins Wasser zu befördern.

**Rette Maler Neal:**

Wenn Maler Neil auf dem Steg von einem Hai angegriffen wird, müsst ihr um die mit Seilen befestigte Kugel auf der anderen Straßenseite gegenüber des Stegs grinden. Die Kugel löst sich, rollt über den Steg und vertreibt so die Bestie.

## Alcatraz:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Springt einfach über die Rampe in der Nähe des Startpunktes, um das S zu erreichen.
**K:** Das K befindet sich unterhalb des Wasserturms links neben dem Treppenhaus.
**A:** Im unteren Bereich befindet sich das A auf den Trümmern rechts neben dem Turm.
**T:** Das T findet ihr ebenfalls im unteren Bereich auf dem Geländer zum Meer.
**E:** An das E kommt ihr, wenn ihr vom Geländer am Meer auf die Regenrinne an dem Gebäude daneben springt. Mit einem Ollie am Ende der Rinne erreicht ihr das E.

## Kona:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Das S könnt ihr bereits vom Startpunkt aus über dem Kanal erkennen.
**K:** Im Pool rechts neben dem Kanal entdeckt ihr das K auf den Stufen.
**A:** Das A befindet sich über dem kleinen Gebäude in der Nähe des Kanal-Endes.
**T:** Im unteren Bereich des Parks findet ihr das T auf der Trick-Box.
**E:** Das E befindet sich über der großen, hölzernen Halfpipe im unteren Bereich der Stage.

**Suche die fehlenden Outfit-Gegenstände:**

Über der einzeln stehenden, schmalen Quarterpipe im unteren Bereich entdeckt ihr einen Helm. Weiter geht's zu der großen, hölzernen Halfpipe, hinter der ihr auf ein paar Ellbogenschoner stoßt. In dem kleinen Pool in der Nähe der hölzernen Halfpipe findet ihr einen weiteren Helm. Hinter dem kleinen Gebäude neben dem Pool mit den Graffiti entdeckt ihr zuletzt noch ein Paar Knieschoner.

**Fünf Ollies über den Saufbruder ... noch mal:**

Bei dieser Aufgabe müsst ihr Ollies über den schlafenden, magischen Penner Ollie machen. Zwischen der hölzernen und der kleineren Halfpipe daneben entdeckt ihr den ersten Ollie. Fahrt an der Holz-Halfpipe vorbei zu der einzelnen, kleinen Quarterpipe am Rand des Skate-Parks. Dahinter pennt ein weiterer Ollie. Skatet weiter über das Gras am Rand der Stage entlang, um hinter der nächsten hölzernen Halfpipe den nächsten Ollie zu finden. Weiter geht's zum blauen Pool in der Nähe des unteren Skate-Bereichs. Hinter der Drop-In-Rampe hat sich der nächste Ollie versteckt. Zuletzt findet ihr

**DACHRINNEN-GRIND**
Von der Dachrinne aus erreicht ihr in Alcatraz den letzten Buchstaben.

**ÜBER DEN DÄCHERN**
Springt über die Halfpipe am Ende des Schuppens nach außen auf die Dächer, um dort das K zu finden.

noch einen magischen Penner unter der einzelnen hölzernen Halfpipe am Rand des unteren Skate-Bereichs.

## Schiffswerft:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Fahrt geradeaus, bis ihr das S auf dem Geländer erkennen könnt.

**K:** Springt am besten ins Wasser und skatet dann vom Startpunkt aus an den Schienen entlang, bis ihr zu der überdachten Quarterpipe am Ende der Gleise kommt. Springt nach oben durch das Dach, um das K zu erreichen.

**A:** Das A findet ihr ebenfalls bei den Gleisen zwischen den beiden erhöhten Holzrampen vor der großen Halle.

**T:** Begebt euch in den Bereich mit den Kränen in der Nähe des Startpunktes. Über eine winzige Halfpipe könnt ihr von dort aus das T erreichen.

**E:** Im selben Bereich, in dem ihr auch das T gefunden habt, könnt ihr über eine weitere Halfpipe in den schwebenden Container gelangen. Von dort aus erreicht ihr den letzten Buchstaben.

**Kennzeichne die Frachtcontainer:**

Hier müsst ihr an oder in jedem Container einen Trick stehen, damit sich der Frachtbehälter rot verfärbt. Der Spine-Transfer hilft euch, von einem Container in den nächsten zu gelangen. Beginnt von oben und arbeitet euch Container für Container nach unten vor.

## London:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Das S seht ihr vom Startpunkt aus. Springt auf eines der Dächer der kleinen Gebäude. Von dort aus erreicht ihr das S.

**K:** Springt über die Quarterpipe auf den Sims des Gebäudes auf der rechten Seite der Brücke und grindet daran entlang.

**A:** Das A findet ihr auf einer Stromleitung im unteren rechten Bereich neben der Brücke.

**T:** Das T befindet sich auf dem Dach des Gebäudes neben dem A. Über die Treppen kommt ihr nach oben. Mit einem Spine-Transfer über die Halfpipes erreicht ihr die oberste Etage, wo ihr auch das T entdeckt.

**E:** Das E befindet sich auf demselben Sims wie das K. Über das Geländer des Gebäudes, auf dem ihr das T gefunden habt, und ein Stromkabel erreicht ihr den letzten Buchstaben.

**Sammle fünf Bobby-Hüte:**

Den ersten Cop entdeckt ihr direkt vor euch. Der nächste geht im tiefer liegenden Bereich auf der anderen Seite der Brücke spazieren. Cop Nummer 3 hält sich oben vor dem Museum in der Nähe der Bushaltestelle auf. Nun geht's auf zur Statue mit den Gerüsten. Dort findet ihr den nächsten Polizisten. Steuert jetzt auf die Brücke zu und schnappt euch den Hut des Polizisten auf dem rechten Gehsteig.

## Zoo:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Springt über den Zaun vor euch, um das S zu erhalten.

**K:** Das K schwebt über der Insel im Nilpferd-Becken. Über die Holzstämme gelangt ihr auf die Insel.

**A:** Grindet über die Rücken der beiden Nilpferde, um das A zu erhalten.

**T:** Macht hinter dem Kiosk auf der rechten Seite des Affenkäfigs einen Wallride.

**E:** Über die Quarterpipes im Affenkäfig kommt ihr auf das Dach des Bereichs. Von dort aus könnt ihr das E erreichen.

**Fange fünf ausgebüxte Pinguine:**

Springt vom Dach des Kiosks aus auf den Elefanten, damit dieser losrennt und euch den Zugang zu den Aquarien öffnet. Auf der untersten Ebene entdeckt ihr den ersten Pinguin. Direkt neben eurem Auftraggeber hält sich der nächste Pinguin auf. Auf der Holzbrücke vor dem Aquarium seht ihr den nächsten

**KABEL-GRIND IN LONDON**
Über die **Stromleitung** gelangt ihr zu dem Sims, auf dem ihr das E findet.

**AFFENTHEATER** Im Zoo müsst ihr auf das Dach des Affengeheges, um an das **E** zu kommen.

AUF DEM JAHRMARKT Über die Quarterpipes vor dem Abductor könnt ihr das A erreichen.

GANGSTER VERWANZEN Auf dem Dach im mittieren Bereich der Chicago-Stage findet ihr einen **Mafioso.**

Vogel. Direkt vor der Quarterpipe neben dem Nilpferdbecken entdeckt ihr den vierten Pinguin. Der letzte befindet sich vor dem Eingang zum Vogelhaus.

## Jahrmarkt:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Grindet auf den Theken der Stände vor euch entlang, um das S zu erhalten.
**K:** Das K befindet sich über einem Holzstamm bei den Tümpeln links neben dem Rock-It-Fahrgeschäft.
**A:** Das A erreicht ihr über die Quarterpipe am Abductor-Fahrgeschäft.
**T:** Das T befindet sich auf einem Vordach des Gebäudes gegenüber dem Abductor.
**E:** Vom T aus springt ihr auf das Dach der Schweinejagd-Arena. Dort findet ihr das E.

**Sammle sechs Erinnerungsfotos:**

Springt zuerst auf das Geländer direkt vor euch, um das erste Foto zu machen. Das nächste Foto schießt ihr an der Kante direkt vor dem Haus gegenüber dem Abductor. Vor dem Kassenhäuschen der großen Achterbahn findet ihr die dritte Foto-Location. Knapp dahinter müsst ihr auf dem Rail vor den Toiletten entlanggrinden, um ein weiteres Foto zu machen. Der nächste Pappkamerad befindet sich auf einem Geländer zwischen der kleinen Achterbahn und der Scheune. Das letzte Foto macht ihr bei den Kleintiergehegen in der Nähe der Essensstände.

**Versuch dich nicht zu übergeben:**

Folgt während dieser Aufgabe einfach dem roten Pfeil zu den markierten Stellen. Beim Abductor müsst ihr ins Innere des Fahrgeschäfts springen und durch den orangefarbenen Pfeil skaten. Danach geht's weiter zu dem Riesenrad. Hier macht ihr einen Lip-Trick an einer der Kabinen und haltet ihn so lange, bis der rote Pfeil euch den Weg zum nächsten Ziel weist. Am Karussell müsst ihr lediglich noch auf dem Rail entlanggrinden und ihr habt auch diese Aufgabe erledigt.

## Chicago:

**S-K-A-T-E:**

**S:** Springt auf das Dach des Kaffee-Ladens. Ihr erreicht das S, wenn ihr von dort aus auf die Straße zurückspringt.
**K:** Skatet durch einen der Torbögen direkt unterhalb des Ks. Ihr gelangt auf eine höhere Ebene. Dreht euch jetzt um und skatet erneut durch einen der Bögen.
**A:** Über die Rampe vor dem Bier-und-Pizza-Palast gelangt ihr auf das Rail, das euch zum A führt.
**T:** Fahrt am Fluss entlang und springt über die Quarterpipe auf den schmalen Sims. Von dort aus erreicht ihr das Kabel, über dem das T schwebt.
**E:** Begebt euch nach oben auf die Bahnschienen. Von dort aus müsst ihr in die Bäume springen, in denen das E versteckt ist.

**Liefere die Pizzen aus:**

Folgt dem roten Pfeil. Die erste Pizza entdeckt ihr oben bei den Gleisen direkt neben den Bahnschienen. Danach fahrt ihr weiter die Straße entlang, um in der Ecke bei dem Kaffee-Shop die nächste Pizza zu entdecken. Fahrt weiter nach links und bleibt auf der Hauptstraße. Kurz vor der Brücke biegt ihr nach rechts ab. Vor dem großen Gebäude auf der rechten Seite befindet sich die nächste Pizza. Folgt dem Pfeil zur Mitte des Levels. Hier findet ihr die letzte Pizza vor einem der Torbögen. Achtet während der gesamten Aufgabe darauf, nicht zu stürzen.

**Grind an fünf Wasserhydranten:**

Der erste Hydrant ist geradeaus vor euch auf dem Gehsteig. Der nächste Hydrant befindet sich hinter der Rechtskurve auf der linken Straßenseite. Folgt weiterhin dem Verlauf der Straße, bis ihr zu der Bushaltestelle vor dem Laden kommt. Links daneben entdeckt ihr den nächsten Hydranten. Skatet weiter an der Straße entlang, um kurz vor der Brücke auf der linken Straßenseite auf den nächsten Hydranten zu stoßen. Boardet weiter am Fluss entlang, um den letzten Hydranten hinter dem gelben Geländer zu finden.

**Befestige fünf Wanzen an den Mafiosi:**

Ein Zivilfahnder im Zuhälter-Outfit beauftragt euch, Ollies über fünf Mafiosi zu machen. Der erste hält sich oberhalb der Stufen rechts hinter euch auf. Über die Bahnschienen gelangt ihr auf das Dach des Gebäudes in der Mitte. Dort wartet bereits der nächste Gangster. Danach geht's auf der Hauptstraße weiter bis zu dem Haus mit den beiden grünen Löwenstatuen. Vor dem Eingang hält sich der dritte Mafioso auf. Skatet jetzt die Hauptstraße entlang, bis ihr zu der roten Skulptur kommt. Vor dem Gebäude dahinter bewacht ein weiterer Gangster den Eingang. Rollt jetzt am Fluss entlang und behaltet die linke Straßenseite im Auge. Nach wenigen Metern könnt ihr den letzten Mafioso vor dem Eingang eines Gebäudes erkennen.

## Die Profi-Challenges:

Sobald ihr 90 Pro-Punkte gesammelt habt, könnt ihr an den fahrerspezifischen Pro-Challenges teilnehmen. Diese sind meist sehr harte, anspruchsvolle Aufgaben, aber mit unseren Tipps und ein wenig Übung solltet ihr sie dennoch bewältigen können. Als Belohnung für eure Bemühungen erhaltet ihr das Video eures Skaters und weitere, extraschwere Aufgaben.

**Tony Hawk – Dachrampen-Transfers:**

Tony Hawks Profi-Challenge findet ihr im College-Level. Hier müsst ihr Transfers zwischen zwei gigantischen Rampen machen. Führt jedes Mal die Tricks aus, die am Rand erscheinen. Zum Glück müsst ihr die Tricks nicht in einer Kombo ausführen. Achtet darauf, dass ihr den Hangtime-Wert maximal gesteigert habt, damit euer Skater möglichst lange in der Luft bleibt. Führt die schweren Spezial-Tricks gleich nach dem Absprung aus, damit ihr nicht während des Tricks landet und stürzt. Bevor ihr

**LOOPING-GAP** Achtet auf die Markierungen auf der Rampe und die Tricks, die am rechten Bildschirmrand erscheinen.

**DÄCHER-GAPS** Führt auch dann Tricks aus, wenn ihr nicht von einem Gebäude auf das nächste springt.

**POOL-PARTY** Damit ihr bis zur Kante des Dachs gelangt, müsst ihr kurz vor dem Absprung einen Boneless ausführen.

**K-GRIND** Längere Geraden könnt ihr in Erics Pro-Challenge mit Sprüngen überwinden.

die Tricks ausführt, solltet ihr mehrere Male zwischen den Rampen hin- und herspringen, damit ihr den idealen Absprungwinkel findet. Füllt außerdem eure Spezial-Leiste, bevor ihr euch an die schwierigen Spezial-Tricks wagt.

**Bob Burnquist – Looping-Gap mit Loch:**

Vor dem Nashorn-Gehege im Zoo trefft ihr auf Atiba Jefferson, der für euch Bobs Profi-Challenge parat hat. Ihr müsst zwischen einem geteilten Looping hin- und herspringen und dabei jeweils drei Tricks ausführen. Nachdem ihr die ersten drei Tricks geschafft habt, werden die Looping-Hälften weiter auseinander gezogen. Die Tricks, die ihr auch diesmal zum Glück einzeln ausführen könnt, seht ihr am rechten Bildschirmrand. Springt am besten kurz vor dem Ende des Loopings ab. Orientiert euch an den weißen X, die auf den beiden Looping-Hälften eingezeichnet sind. Auch diesmal solltet ihr eure Spezial-Leiste an den Quarterpipes füllen und einige Probesprünge absolvieren, damit ihr den idealen Absprung-Winkel herausfindet. Das größte Problem bei dieser Aufgabe ist die knapp bemessene Zeit – versucht deshalb, die leichten Tricks so schnell wie möglich zu erledigen, damit euch genügend Zeit für die schweren Spezial-Tricks bleibt.

**Steve Caballero – BMX-Doubles:**

Steves Profi-Herausforderung findet in Kona statt. In der Nähe der großen, hölzernen Halfpipe trefft ihr auf den BMX-Profi Rick Thorne, mit dem ihr euch in der Halfpipe austobt. Diese Aufgabe ist relativ einfach, da ihr genügend Zeit zur Verfügung habt und die Tricks, die ihr ausführen müsst, nicht zu schwer sind. Achtet bei den Lip-Tricks darauf, diese immer in der unmittelbaren Nähe der orangefarbenen Pfeile auszuführen. Hört auch auf Ricks Anweisungen, damit ihr wisst, ob ihr die Tricks oben in der Luft oder an der Kante der Quarterpipe ausführen müsst.

**Kareem Campbell – Dächer-Gap-Challenge:**

Begebt euch nach San Francisco, um an Kareems Profi-Challenge teilzunehmen. Auf dem Dach eines Lagerhauses seht ihr den Fotografen Atiba Jefferson, der euch folgende Aufgabe erteilt: Ihr müsst zwischen den Dächern hin- und hergrinden und dabei die verschiedensten Flip-Tricks ausführen. Zuerst reicht es, wenn ihr die Tricks einzeln ausführt, im zweiten Durchgang jedoch müsst ihr zwei Tricks aneinander reihen. Noch schwerer wird's im dritten Durchgang. Hier müsst ihr eine Fünf-(!!!)Trick-Kombo zwischen den Dächern ausführen. Wichtig bei dieser Aufgabe ist, dass ihr nicht alle Tricks ausführen müsst, die am rechten Bildschirmrand erscheinen. Außerdem müsst ihr nicht alle Tricks über einem Dächer-Gap machen.

Es reicht, wenn ihr während der Kombo einmal über ein Gap springt. Wenn eure Spezial-Leiste voll und Kareem schnell genug unterwegs ist, könnt ihr versuchen, zwei Flip-Tricks während eines Gap-Sprungs ausführen.

**Rune Glifberg – Runes Pool-Party:**

Auf geht's nach Alcatraz, wo euch Atiba Jefferson bei den beiden Pools neben dem Wasserturm erwartet. Er bittet euch, acht besondere Tricks nacheinander auszuführen. Im rechten oberen Bildschirmrand wird euch erklärt, wo ihr welche Tricks machen müsst. Für den ersten Trick, den Spine-Transfer mit dem Heelflip-Handflip, füllt ihr eure Spezial-Leiste und springt auf der Seite nach oben, auf der sich die beiden Pools berühren. Sobald ihr in der Luft seid, führt ihr die Tastenkombination für den Spezial-Trick aus und drückt danach den Spine-Transfer-Button. Als Nächstes müsst ihr einen Lip-Trick am Wasserturm ausführen. Jetzt macht ihr einen Melon über das Sprungbrett an der Gefängniswand. Im Gegensatz zu den letzten beiden Tricks ist der vierte Trick sehr schwer: Ihr müsst einen Lip-Trick auf dem Gefängnis-Dach ausführen. Damit ihr bis zur Kante des Dachs kommt, müsst ihr die Spezial-Leiste aufladen und mehrere Bonelesses ausführen. Tippt kurz vor dem Absprung zweimal schnell auf dem Steuerkreuz nach oben, um höher zu springen. Als Nächstes müsst ihr von dem Pool aus einen Spine-Transfer in den Turm machen. Auch hier füllt ihr eure Spezial-Leiste und benutzt Bonelesses, um höher zu springen. Im Wasserturm müsst ihr als Nächstes eine Kombination mit mindestens 50.000 Punkten schaffen. Verbindet eure Tricks mit Reverts und Manuals und diese Teilaufgabe ist im Nu erledigt. Danach müsst ihr einen Backfoot-Flip-Nosegrab-Transfer-Trick aus dem Turm in dem Pool machen. Füllt eure Spezial-Leiste, springt mit einem Boneless durch das Loch des Turms, gebt die Tastenkombination für den Trick ein und betätigt danach den Button für den Spine-Transfer. Zuletzt müsst ihr noch einen Lip-Trick auf dem Deck des Skaters auf dem Wasserturm machen. Erneut hilft euch der Boneless, die nötige Höhe zu erreichen. Alternativ könnt ihr zuerst bei den Füßen des Skaters einen Lip-Trick ansetzen, per Ollie nach oben auf das Deck des Skaters springen und dort den eigentlichen Lip-Trick ausführen.

**Eric Koston – K-Grind an den Kabeln:**

In der Schiffswerft trefft ihr auf Atiba Jefferson. Diesmal will der Fotograf nahezu endlos lange Grinds auf drei Kabeln von euch sehen. Hierfür bieten sich zwei verschiedene Vorgehensweisen an: Zum einen könnt ihr mit einem normalen 50-50-Grind auf dem Kabel

# Die Mini-Spiele

**In manchen Levels sind Mini-Spiele versteckt, in denen ihr euch ein paar Extra-Dollars verdienen könnt.**

**COLLEGE:**

**Tennis:**
Fahrt zu den Tennisplätzen und redet dort mit Björn. Jetzt könnt ihr an einem kleinen Tennisspiel teilnehmen, in dem euch euer Skateboard als Schläger dient. Gewinnt ihr gegen den Großkotz, werdet ihr mit 500 Dollar belohnt.

**Müllwagen:**
In einer Ecke der Straße, die den Hauptbereich umschließt, seht ihr einen Müllwagen. Springt mit einem Spine-Transfer in den Müllbehälter. Jetzt erscheinen weitere Müllwagen und mehrere Dollar-Noten, die ihr über die kleinen Halfpipes auf den Trucks erreichen könnt.

---

**SAN FRANCISCO:**

**Seehundjagd:**
Rechts neben dem Pier, wo ihr die Aufgabe mit den Seelöwen erledigen müsst, liegt ein Bereich mit mehreren Beton-Rampen. Zwischen zwei Quarterpipes erkennt ihr ein Aussichtsfernrohr. Blickt hindurch, damit ihr an einem Mini-Spiel teilnehmen könnt, in dem ihr als Seehund vor einem Hai fliehen müsst.

---

**ALCATRAZ:**

**Baseball:**
Im Bereich mit der eingebrochenen Mauer, wo ihr an Bam Margeras Zielspringen teilnehmen könnt, seht ihr einen kleinen Sandhaufen. Redet an dem Haufen mit den mysteriösen Stimmen, um an dem kleinen Baseball-Spiel teilzunehmen.

---

**LONDON:**

**Zicken-Zwist:**
Begebt euch in den Bereich unterhalb der großen Brücke. Hier seht ihr einen Zuhälter in violettfarbenen Klamotten. Sprecht den Paradiesvogel an, um mit ihm zu wetten, welches seiner leichten Mädels die Prügelei gewinnt.

---

**ZOO:**

**Nashorn-Kämpfe:**
Sprecht im Nashorn-Käfig mit dem Wärter, um mit ihm Wetten abzuschließen, welches der Schwergewichte den Kampf für sich entscheidet.

**Affen-Flucht:**
Sprecht den Wärter im Affengehege an. Er bittet euch, einen ausgebüxten Affen an der Flucht zu hindern. Jetzt müsst ihr die beiden Ausgänge des Zoos vor dem Affen erreichen.

**Eierfangen:**
Im Vogelgehege geht ihr zu dem leeren Vogelnest. Jetzt müsst ihr zehn herabfallende Vogeleier auffangen.

---

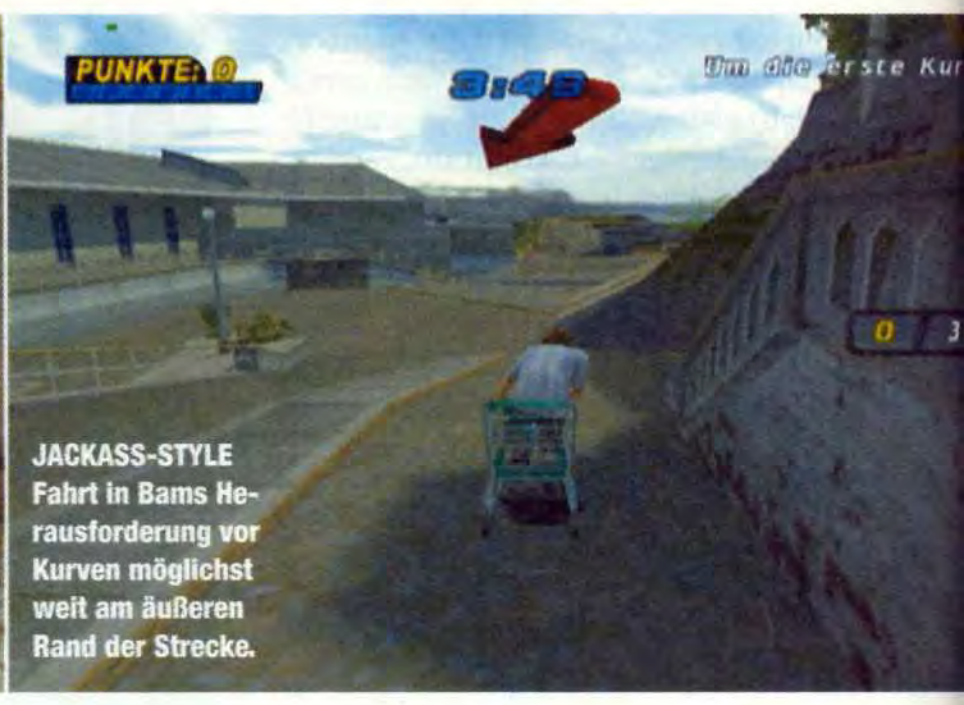
**JAHRMARKT:**

**Holzfäller-Wettbewerb:**
Sprecht die Holzfäller auf dem Rummelplatz an. Ihr könnt nun an einem Wettbewerb teilnehmen, in dem ihr Holzstämme zersägen müsst.

**Zielschießen:**
Redet mit dem Besitzer der Schießbude, um am nächsten Mini-Spiel teilzunehmen.

**Ferkeljagd:**
Sprecht den Jahrmarktangestellten am Rand des Contest-Bereichs an. Von ihm erhaltet ihr den Auftrag, ein entflohenes Ferkel zu fangen.

**ROSTIGE ALTE RAMPE Vorsicht! Nach jeder bestanden Kombo fehlen weitere Teile der Rampe.**




**JACKASS-STYLE Fahrt in Bams Herausforderung vor Kurven möglichst weit am äußeren Rand der Strecke.**

entlanggrinden und müsst dabei ständig balancieren. Zum anderen könnt ihr gerade Abschnitte des Kabels auch mit Sprüngen überbrücken. Probiert beide Möglichkeiten aus und wählt diejenige, mit der ihr besser zurechtkommt. Das erste Kabel fällt nach unten hin ab, während ihr beim zweiten Kabel mehrmals springen müsst, um eine Steigung zu überwinden. Auf dem dritten Kabel erwartet euch ein Sprung. Beendet euren Grind auf keinen Fall mit einem Ollie, sondern grindet bis ans Ende der verschiedenen Kabel.

**Bucky Lasek – Rostige alte Rampe:**

Um an Buckys Profi-Challenge teilzunehmen, müsst ihr in der Schiffswerft Atiba ansprechen. Eure Aufgabe ist es, fünf Kombos von 10.000 bis 250.000 Punkte in einer uralten Halfpipe auszuführen, die Stück für Stück zerfällt. Achtet darauf, bei den ersten Kombos nicht eure Spezial-Tricks, die viele Punkte einbringen, zu benutzen. Hebt sie euch stattdessen für die 100.000- und 250.000-Punkte-Kombos auf. Außerdem bietet es sich an, für diese Aufgabe die Tastenbelegung des Pads zu ändern, damit ihr die Spezial-Tricks leichter ausführen könnt. Verbindet eure Tricks auch hier mit Reverts und Manuals, da ihr ansonsten keine Chance habt, die 100.000- und 250.000-Punkte-Kombo zu knacken.

**Bam Margera – Einkaufswagenslam:**

Im oberen Bereich der Alcatraz-Stage trefft ihr wieder einmal auf Atiba Jefferson. Diesmal soll Bam in einem Einkaufswagen bis ganz nach unten zum Anlegeplatz der Touristen fahren. Während des ersten Durchgangs folgt ihr lediglich dem roten Pfeil bis ganz nach unten, wo ihr in der großen, steinernen Halfpipe über die Rampe springen müsst. Achtet einfach nur auf die Richtung, in die euch der Pfeil lotst. Im zweiten Downhill-Einkaufswagen-Rennen wird euch die Abfahrt durch Hindernisse erschwert. Solange ihr keine Rampen zur Verfügung habt, springt ihr mit dem Wagen über die Holzmauern. Nach Kurven müsst ihr besonders gut aufpassen, weil sich häufig unmittelbar danach Hindernisse auf dem Kurs befinden. Der letzte Lauf ist ein Slalom-Rennen. Achtet darauf, die Kurven weit zu nehmen, damit ihr euch frühzeitig darauf einstellen könnt, auf welcher Seite das nächste Hindernis ist.

**Rodney Mullen – Trickerfindungen:**

Im Skatepark von Kona trefft ihr mit der Legende Rodney Mullen auf den berühmtesten Skater aller Zeiten: Tony Hawk. Dieser beauftragt euch damit, drei Trick-Kombos auszuführen. Die geforderten Tricks seht ihr am rechten Bildschirmrand. Für die erste Kombo müsst ihr vier Flip-Tricks aneinander reihen. Der Bereich, in dem Tony sich aufhält, bietet sich wunderbar für die ersten zwei Kombinationen von Rodneys Pro-Challenge an. Führt die drei ersten Flip-Tricks am besten auf freier Fläche oder an einem Rail aus und beendet die Kombination mit dem Semi-Flip. Vergesst nicht, vor der Kombination eure Spezial-Leiste zu füllen. Wenn euch die zweite Kombinaton der Pro-Challenge Probleme bereitet, solltet ihr euch in die Halfpipe begeben und dort versuchen, zwei Tricks während eines Sprungs zu machen. Um die dritte Kombination zu schaffen, müssen eure Statuswerte für Balance maximal erhöht sein. Versucht hier, die Trickabfolge auswendig zu lernen.

**Chad Muska – Mach Tricks zu Beats:**

In San Francisco trefft ihr mit Chad Muska auf einen Musik-Produzenten. Dieser verlangt von Chad, dass er seine musikalischen Fähigkeiten durch Skaten verbessert. Alles, was ihr während dieser Pro-Challenge machen müsst, ist, fünf Minuten lang wie bei einer High-Score-Aufgabe durch die Gegend zu skaten und möglichst viele Punkte ein-

**TRICKERFINDUNGEN Führen Sie die erste Kombo am besten gleich an diesen beiden langen Rails aus.**

**TRICKS ZU BEATS Alles, was ihr für diese Aufgabe tun müsst, ist skaten und nicht stürzen.**

zusammeln. Achtet vor allem darauf, eure Tricks selten zu wiederholen und kein einziges Mal zu stürzen. So könnt ihr diese etwas seltsame Aufgabe im ersten Anlauf schaffen.

**Andrew Reynolds – Lass den Hammer los:**

In San Francisco erhält Andrew seine Pro-Challenge von Atiba Jefferson. Der Fotograf beauftragt euch für ein Shooting damit, mit der Hilfe von Kicker-Ramps über fünf gewaltige Gaps zu springen. Dabei müsst ihr immer dieselben Tricks – einen normalen Sprung (Ollie), einen Double-Kickflip und einen Triple-Heelflip – ausführen. Damit ihr genügend Geschwindigkeit für den Absprung habt, solltet ihr Geländer und Kanten zum Grinden benutzen, damit sich eure Spezial-Leiste füllt. Macht beim Gap in den EMP-Pool vor dem Absprung einen Boneless (zweimal mit dem Steuerkreuz nach oben), um weiter springen zu können. Beim Sprung über die Straße springt ihr mit einem Trick über das Gap zwischen den Dächern, landet auf dem Rail und springt dann nach links in Richtung Kicker.

**DER HAMMER Grindet hier zuerst auf dem Rail entlang, um genug Schwung für den Sprung über die Statue zu bekommen.**

**FLIP-FLAP-GRIND Achtet hier immer darauf, dass eure Spezial-Leiste gefüllt ist.**

**Geoff Rowley – Flip-Flap-Grind:**

Geoff Rowleys Pro-Challenge führt euch nach London. Dort beauftragt euch Atiba Jefferson im unteren Brückenbereich damit, Grinds an verschiedenen Schauplätzen zu machen. Führt die Tricks einfach so aus, wie sie am rechten Bildschirmrand erscheinen. Bevor ihr euch an die schweren Grind-Flip-Kombinationen wagt, solltet ihr eure Spezial-Leiste füllen. Wichtig für diese Aufgabe ist, dass ihr eure Spezial-Moves in- und auswendig beherrscht, ansonsten werden euch die kombinierten Spezial-Tricks der letzten Grind-Location zur Verzweiflung bringen.

**Elissa Steamer – Elissas Super-Gaps:**

In Alcatraz wartet Atiba mit Elissas Pro-Challenge in der Nähe von Bams Looping-Rampe. Elissa soll an drei verschiedenen Gaps beweisen, dass sie sich mit ihren Skills nicht hinter ihren männlichen Kollegen verstecken muss. Geschwindigkeit spielt in dieser Aufgabe eine große Rolle – nutzt deswegen Rails und Kanten zum Grinden und füllt eure Spezial-Leiste. Für das erste Gap müsst ihr entweder eure Spezial-Leiste gefüllt haben oder kurz vor dem Absprung in den Gefängnishof einen Boneless ausführen. Beim zweiten Gap müsst ihr lediglich über das Geländer nach rechts unten zu der Wache springen. Achtet hier darauf, eure Spezial-Leiste für den Judo-Madonna gefüllt zu haben. Der letzte Sprung geht vom oberen Bereich bis nach unten in die große Abflussrinne. Hierfür müsst ihr eure Spezial-Leiste gefüllt haben und vor dem Absprung einen Boneless ausführen. Grindet an dem Metall-Rail – achtet dabei darauf, an dessen Ende nicht mit einem Ollie abzuspringen. Beginnt mit euren Tricks, sobald ihr abgesprungen seid.

**Jamie Thomas – Ein Tag im Leben:**

Im College trefft ihr auf Atiba Jefferson, der Jamies Pro-Challenge für euch bereithält. Diesmal verlangt der Fotograf von euch, zehn Tricks innerhalb eines sehr knapp bemessenen Zeitlimits auszuführen. Solltet ihr bereits bei einem der ersten drei Tricks stürzen, empfiehlt es sich, die Aufgabe neu zu beginnen. Achtet stets auf den roten Pfeil und die orangefarbene Markierung, damit ihr genau wisst, wo ihr euren Trick machen müsst. Die meisten Tricks lassen sich sehr leicht ausführen, achtet lediglich beim Sprung über das Tennisnetz darauf, genau an der Stelle mit dem orangefarbenen Pfeil über das Netz zu springen. Um den Benihana auf den Dächern ausführen zu können, müsst ihr durch die Glastüren ins Innere des Kunst-Gebäudes fahren und dort den Aufzug nach oben nehmen. Achtet auch bei dieser Aufgabe darauf, dass eure Spezial-Leiste immer gefüllt ist.

**SUPER-GAPS Springt mit Elissa an dieser Stelle nach unten und führt dabei die Tricks aus, die ihr am rechten Bildschirmrand seht.**

**EIN TAG IM LEBEN Achtet beim Sprung über das Tennisnetz darauf, genau durch den orangefarbenen Pfeil zu springen.**

# N-ZONE ZEUGNIS

**1. Wie alt bist du?** _____ Jahre

**2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?**

| | Habe ich | Will ich kaufen | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| GameCube | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Color | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |
| DVD-Player | ❑ | ❑ | ❑ |
| Handy | ❑ | ❑ | ❑ |

**3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?**
**(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)**

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

**4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?**

**GameCube:** **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

**5. Folgende Rubriken interessieren mich:**

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

**6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?**

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

**7. Was haltet ihr von einem weiteren GameCube-Bundle (GameCube & 2 Spiele)?**

❑ Geniale Idee
❑ Alter Hut, der keinen interessiert
❑ Nur, wenn man die beiden Games frei wählen darf
❑ Das bisherige Bundle von Nintendo reicht völlig aus

**8. Sollen auch europäische Vorbesteller in den Genuss von *Zelda: Ocarina of Time/Ura-Zelda* als Bonus kommen?**

Bei diesem Bonus würde ich sofort vorbestellen. ❑
Ich will nur *Zelda: The Wind Waker* spielen ❑
Nur, wenn die alten Versionen optimal auf den GameCube umgesetzt wären ❑

**9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?**

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |

**10. Seit wann liest du die N-ZONE?**
(aktuelle Ausgabe = 02/2003)
Ausgabe: _____/_____

**11. Ich kaufe die N-ZONE ...**
... ca. _____ Mal pro Jahr.

**12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?**

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Driver 3 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Splinter Cell | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Summoner | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Haven: Call of the King | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Hunter The Reckoning | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Star Wars Bounty Hunter | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: BMX XXX | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Blood Omen 2 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: NBA Live 2003 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Knockout Kings 2003 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Import-Test: The Legend of Zelda | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Import-Test: Pokémon | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Leserbriefe | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheats & Codes | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung: Tony Hawk's Pro Skater 4 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kolumne: Neulich in der Redaktion | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:**

_____
_____

**14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?**

_____
_____

**15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?**

_____
_____

**16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!**

1. _____
2. _____
3. _____

**17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?**

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

**Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:**
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

**Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# IMPRESSUM:


**VORSTAND:**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

**REDAKTION:**
**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)
**Redaktion:**
**Leitender Redakteur:** Jens Quentin
**Redaktion:** Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Springer
**Redaktionsassistenz:**
Yves Nawroth
**Auslandskorrespondent:**
Warren Harrod
**Bildredaktion:** Albert Kraus
**Layout:**
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Stefanie Sämann, Fabian Hübner
**Lektorat/Schlussredaktion:**
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
**Textchef:**
Michael Ploog
**Stellvertretende Textchefin:**
Margit Koch
**Art Director:**
Andreas Schulz
**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
**Beilagen**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**ANZEIGENKONTAKT:**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de
**Anzeigenleitung:**
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
**Anzeigenberatung:**
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de
**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de
**Datenübertragung:**
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

**VERLAG:**

**Produktionsleitung:**
Martin Closmann
**Werbeabteilung:**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
**Vertrieb:**
Burda Medien Vertrieb
**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter
**Abonnement:**
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)
**Abonnementsbestellung Österreich:**
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
**Druck:**
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
**ISSN/Pressepost:**
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

**IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:**
Games Hardware, PC Games, PC Action, Widescreen, MCV, PlayZone, Kids Zone, XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002 33.317 Exemplare


# SO ERREICHST DU UNS:


**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
**E-Mail:** nzone@computec.de
**Website:** www.n-zone.de

**ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:**
**Kundenservice:**
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
**Zentrale Abo-Nummer:**
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
**E-Mail:** computec.abo@pvz.de


# SPIELE-HOTLINES

**TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:**

| Hersteller/Vertrieb: | Kontakt: | Wann: | Gebühren: |
|---|---|---|---|
| **Acclaim** www.acclaim.de | 0190/824663 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Activision** www.activision.de | 0190/510055 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Electronic Arts (D)** www.electronicarts.de | 0190/754464 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Electronic Arts (A)** | 0900/373762 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,08/Min. |
| **Electronic Arts (CH)** | 0900/776677 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | SFR 2,-/Min. |
| **Infogrames** www.infogrames.de | 0190/771883 | Mo.-So. 14-21 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Konami** www.konami.de | 0190/824694 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Nintendo** www.nintendo.de | 0190/000000 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 1,51/Anruf |
| **Swing** www.swing-games.de | 02131/40666499* | Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr | |
| **Take 2** www.take2.de | 0190/87326836 | Mo.-Fr. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **THQ** www.thq.de | 0190/505511 | Mo.-Fr. 16-20 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Ubi Soft** www.ubisoft.de | 0190/88241210 | Mo.-So. 11-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Virgin Interactive** www.vid.de | 0190/771888 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Vivendi Universal** www.vivendi-universal-interactive.de | techsupport@vup-interactive.de | | |

* Nur technische Hotline

# INSERENTENVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| Activision | 2, 3, 30, 31 |
| COMPUTEC MEDIA AG | 51, 79, 93 |
| Electronic Arts | 100 |
| Idee & Spiel | 4 |
| Infogrames | 53 |
| Konami | 99 |
| TDK Mediactive | 27 |
| Vivendi Universal | 77 |

NEULICH IN DER

# REDAKTION

# Fantasie oder Wirklichkeit?

## **Reales Rollenspiel** in einer völlig neuen, abstrakten Dimension.

In diesen Tagen machten Teile der Redaktion mal wieder eine wunderliche Metamorphose durch. Der Grund dafür war die US-Import-Version von: *The Legend of Zelda: A Link to the Past/The Four Swords* für den Game Boy Advance. Die Begeisterung und Hysterie, die das gemeinschaftliche Spielen bei Fabian und Udo auslöste, war schon mehr als verwunderlich. Nicht genug, dass Fabian unter den forschen Anweisungen Udos während des Spiels zu leiden hatte, sie ließen außerdem ihre Handhelds den ganzen Tag nicht mehr aus den Augen. Der Drang, Rätsel zu lösen und es gegen allerlei böses Getier aufzunehmen, war einfach zu groß, um die Finger davon zu lassen. Lautstark wurden die Erfolge und abstrusen Lösungsvorschläge („... ich nehm dich jetzt von hinten und dann schiebst du ihn da drüben rein ...“ – gemeint waren natürlich ein Schalter und ein Stein) der beiden in den Redaktionsräumen vernommen. Viele der übrigen Redaktionsmitglieder mieden das Büro der N-ZONE mit einem verständnislosen Gesichtsausdruck. Und als das Spiel ein ums andere Mal von unseren kühnen Recken gelöst worden war, sehnten sie sich nach realen Herausforderungen. Schnell fanden sich zwei Schwerter – denn man muss sich ja verteidigen – und zwei Mützen. Und so zogen sie durch die Redaktionsräume und befreiten die Menschen von einigen seltsamen Kreaturen der Nacht. Waschechte Helden fürchten nämlich nichts und niemanden. Als der verlagseigene Dungeon gesäubert wurde, suchten Udo und Fabian schließlich den offenen Konflikt vor der Tür in der unwirtlichen Wildnis. Schnell war ein verdächtig dahinwachsender Baum gefunden, der es darauf anlegte, die Fähigkeiten der beiden kennen zu lernen. Bald jedoch waren alle Heldentaten erledigt und Fabian und Udo besannen sich auf die schwierigste aller Aufgaben: das Verfassen unterhaltsamer Artikel.

**DIE WURZEL ALLEN ÜBELS** Nach seiner teuflischen Gefolgschaft musste auch noch der Fürst der Dämonen dran glauben. Beim Kampf gegen bedrohliche Auswüchse der Hölle ist voller Einsatz gefragt.

**AUSSENEINSATZ** Nach dem Redaktionsbüro schrie die unwirtliche Landschaft nach kühnen Heldentaten.

**FINSTERE KREATUR** Die beiden Helden bekämpfen sämtliche bedrohlichen Auswüchse der Hölle.

# Damals in der Redaktion

## Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

*In dieser Ausgabe war Yoshi der große Star. Er wurde mit einem Vier-Seiten-Importtest zu seinem neuen Abenteuer Yoshi's Story geehrt. Trotz N64-Technik wurde das Spiel in alter 2D-Manier gestaltet und konnte dennoch ohne Zweifel mit den aktuellen Titeln mithalten. Außerdem wurden die kommenden Hits wie F-Zero X und 1080° Snowboarding in ausführlichen Artikeln vorgestellt. Wie die fertigen Versionen beweisen konnten, wurden daraus wahrlich prächtige Videospielperlen.*

# VORSCHAU

## N-ZONE 03/03 Ab 19.02.2003 am Kiosk!

**INFO** WAS WIRD GESPIELT BEI ...

### Martin Szymanski

**Der 25-jährige Martin Szymanski ist Junior PR-Manager bei Infogrames.**

**Was spielen Sie im Augenblick?**
*NBA, NHL* und *NFL 2K3* (GameCube), *Unreal Tournament 2003* (PC), *Age of Mythology* (PC)

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**
Bei *UT 2003* ist es die hervorragende Kombination aus sehr guter Grafik und Mehrspieler-Action. Außerdem ist es eine hervorragende Möglichkeit, den Kollegen eins auszuwischen. Die SEGA-Sports-Reihe verfolge ich schon seit Jahren. Was Realitätsnähe, Spielspaß und Atmosphäre angeht, sind diese Titel meiner Meinung nach nicht zu schlagen.
Bei *Age of Mythology* sind es der extreme Wuselfaktor und die gute Story.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?**
*Super Monkey Ball* – das beste Multiplayer-Spiel aller Zeiten! *NBA Jam* (SNS) – mein erstes Spiel für den Super Nintendo, wie könnte ich das jemals vergessen. *Tetris* (GB) – geniales Spielprinzip!!!

**Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?**
Sehr handlich, sehr praktisch, passt in jede Reisetasche – und das alles zu einem ansprechenden Preis.

**Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
*Super Monkey Ball 2*!

**Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
Bei mir war es *Pac-Man* auf dem Atari 2600, gleich gefolgt von *Moon Patrol*, sowie *Pitfall* und *Decathlon*.

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**
Echtzeitstrategie wie *StarCraft* (PC) – ich mag Action, bei der man immer wieder neu planen und denken muss.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
*UT 2003*: eines der wenigen Spiele, bei denen ich mal gewinne – ohne betrügen zu müssen. :-)

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
ATARI rulez!

## Metroid Prime

Anschnallen bitte! In N-ZONE 03/03 gibt's den ultimativen PAL-Test zu einem der beeindruckendsten Videospiele aller Zeiten. Wir wagen mit Samus Aran den Sprung von 2D auf 3D und sagen euch, ob die Heroine auch in der europäischen Version in technischer Hinsicht glänzen kann. Außerdem könnt ihr euch auf eine umfangreiche Komplettlösung freuen.

## Vexx

Frei nach dem Motto: „Aufgeschoben ist nicht aufgehoben“ können wir euch in der nächsten Ausgabe mit hoher Wahrscheinlichkeit endlich den ausführlichen Test zu Acclaims *Vexx* präsentieren. Hat sich die Wartezeit wirklich gelohnt oder ist der Titel selbst für eingefleischte Fans von witzigen Action-Adventures ein Tiefschlag?
Wir klären euch auf!

### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

| | | |
|---|---|---|
| ANGESPIELT: | | RACING SIMULATION 3 |
| ANGESPIELT: | | WWE CRUSH HOUR |
| IM TEST: | | ATV 2 |
| IM TEST: | | CHOP LIFTER: SEARCH AND RESCUE |
| IM TEST: | | DISNEY SPORTS SKATEBOARDING |
| IM TEST: | | CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX |
| IM TEST: | | F1 2002 |

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.